



CLICK!

NR 6/2004



8.90 zł
(W TYM 7% VAT)

PEŁNA WERSJA:

THIEF 2: THE METAL AGE

Jak przeżyć w trudnych czasach?
To łatwe: musisz tylko zakraść się
i zabrać kilka drobiazgów. A po
drodze kogoś zlikwidować...

UT 2004

Kolejny nierealny
pojedynek sprawiający
wyjątkowo realną frajdę...
Odgrzewane i dobre!

Race Driver 2

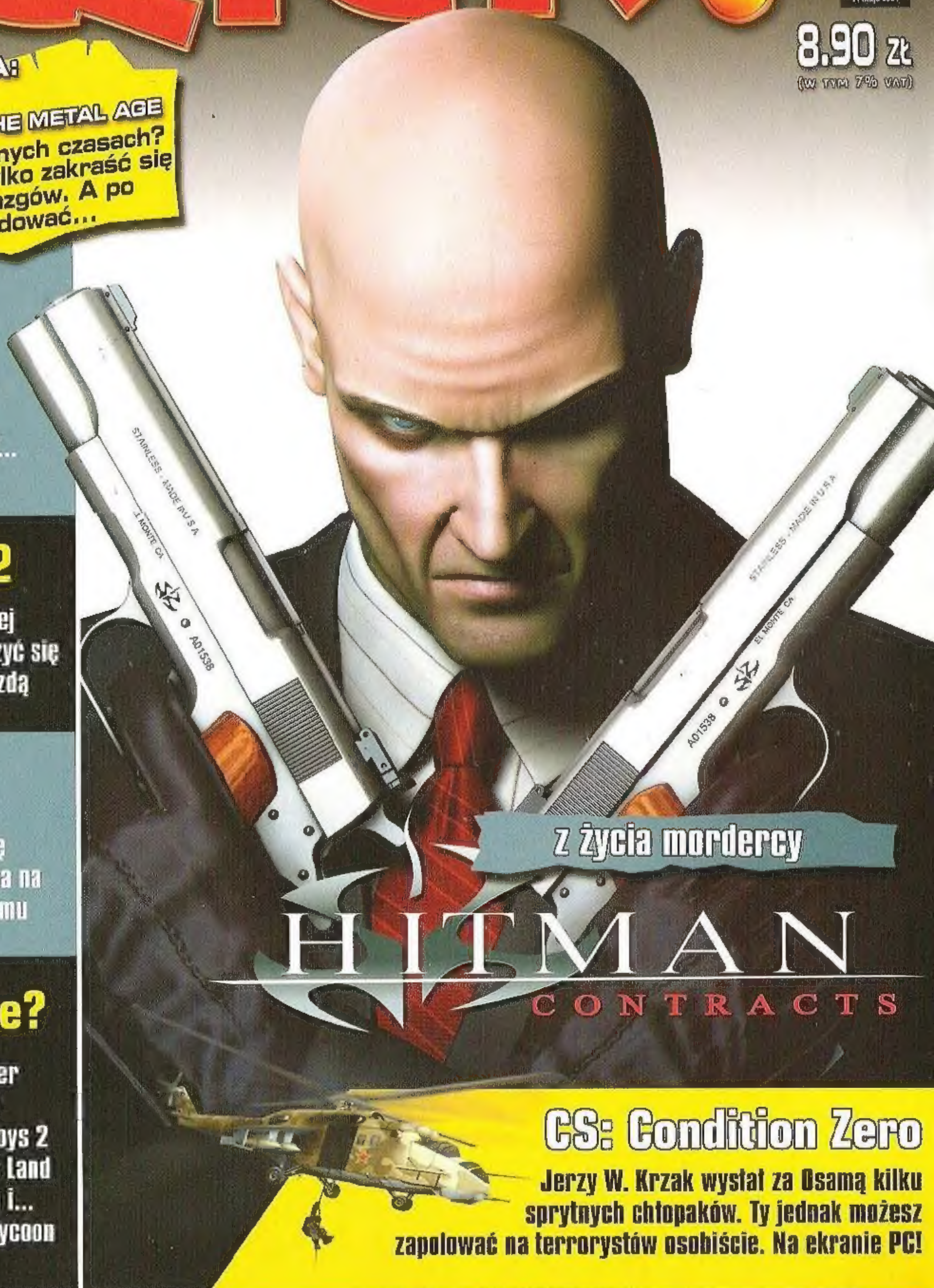
TOCA toczy się znowu! A jej
fani mogą nareszcie cieszyć się
naprawdę realistyczną jazdą

Syberia 2

Lato coraz bliżej, robi się
gorąco. Chłodna przygoda na
Syberii przyda się każdemu

Co jest grane?

Na ból głowy — Pain Killer
Nocą — Starmageddon 2
Dla grzecznych — Bad Boys 2
Dla kobiałek — No Man's Land
Dla Starsky'ego — Hutch i...
Dla kasiastych — Vegas Tycoon



z życia mordercy

HITMAN

CONTRACTS

CS: Condition Zero

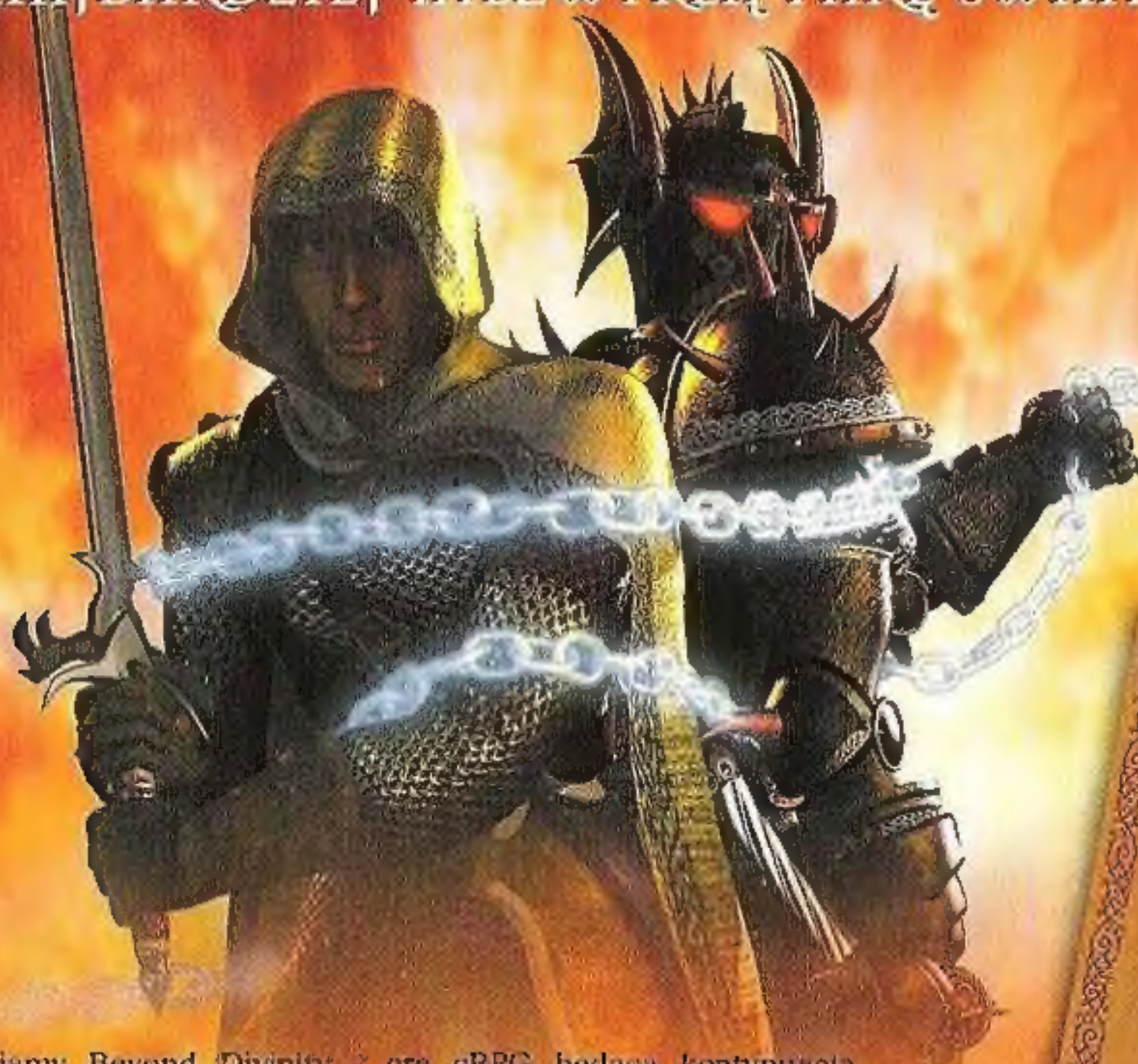
Jerzy W. Krzak wysłał za Osamą kilku
sprytnych chłopaków. Ty jednak możesz
zapolować na terrorystów osobiście. Na ekranie PC!

W sprzedaży
od maja 2004!

BEYOND DIVINITY™

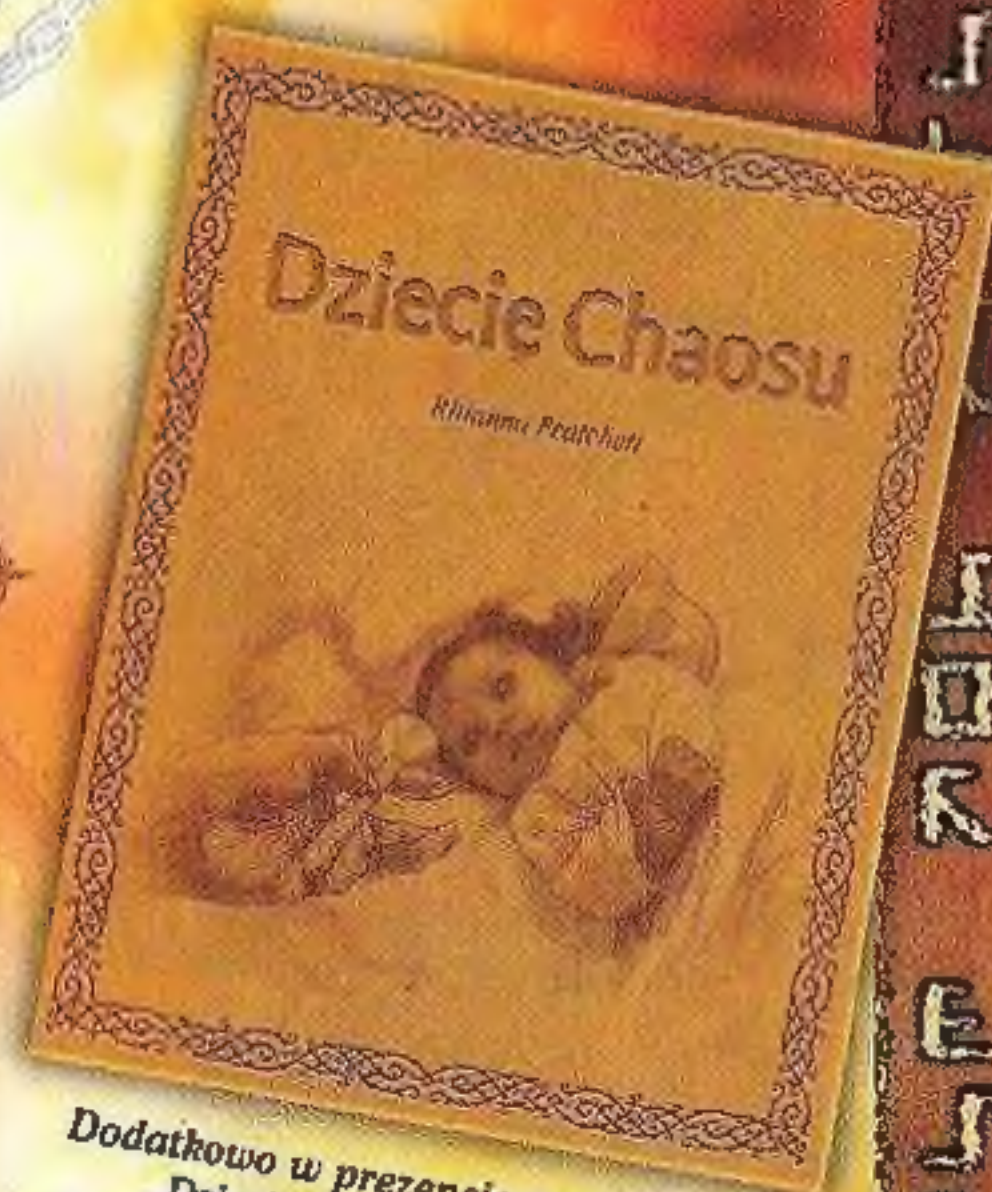
DWÓCH ŚMIERTELNYCH WROGÓW.
JEDEN WSPÓLNY CEL.

POZNAJ NAJBARDZIEJ NIEZWYKŁĄ PARĘ ŚWIATA FANTASY!



Předstawiamy Beyond Divinity - grę RPG będącą kontynuacją słynnego Divine Divinity. Jako członek świętego zakonu bezwzględnie walczącego ze złem zostajesz magicznie związany z przeklętym Rycerzem Śmierci. Mimo, że jest to twój wróg, tym razem musicie współdziałać by zdjąć ciężącą na was klątwę. Zapraszamy do świata Beyond Divinity - miejsca gdzie walka o przetrwanie jest codziennością, a demony chcą przypieczętować twą zgubę!

- Fascynująca fabuła, pełna nieoczekiwanych zwrotów akcji
- 4 rozbudowane akty i ponad 300 ciekawych zadań do wykonania
- Losowe generowanie lokacji - gra za każdym razem jest inna
- Prosta, intuicyjna obsługa i wygodny system walki
- Profesjonalna polska kinowa wersja językowa przygotowana przez CD Projekt



Dodatkowo w prezencie opowiadanie
„Dziecie Chaosu” autorstwa
Rhianne Pratchett z fabułą osadzoną
w świecie Divinity!



99⁹⁰
złoty

www.larian.com

CD PROJEKT

© 2004 Larian Studios. Wszelkie prawa zastrzeżone. Larian Studios, logo Larian Studios i logo Beyond Divinity są zarejestrowanymi znakami handlowymi Larian Studios w Stanach Zjednoczonych i w innych krajach. Divine Divinity jest zarejestrowanym znakiem handlowym Larian Studios w Stanach Zjednoczonych i w innych krajach. Wszelkie pozostałe znaki należą do ich prawnych właścicieli.

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIOMI PO ANGIELSKU
Z POLSKIMI PODPISAMI!

TOCA

RACE DRIVER 2™

ULTIMATE RACING SIMULATOR



- › 35 znanych licencjonowanych samochodów do wyboru, m.in. Aston Martin, Jaguar XJ220, Ford Mustang GT, Mitsubishi 3000 GT, Mitsubishi EVO 7, Subaru Impreza WRX, ABT-Audi TT-R, Opel Astra V8 Coupe, AMG-Mercedes CLK
- › Nowy świetny engine gry zapewniający realistyczne efekty wizualne, bardzo płynną animację i niesamowicie spektakularne kraski

- › Bardzo szczegółowy i realistyczny system zniszczeń
- › Fizyka jazdy świetnie oddająca konsekwencje podejmowanych przez kierowcę manewrów
- › 31 mistrzostw wraz z 15 różnymi rodzajami zawodów
- › Możliwość uczestniczenia w wyścigach z innymi graczami poprzez Internet
- › Stożąca na wysokim poziomie sztuczna inteligencja sterowanych przez komputer kierowców

Premiera II kwartał 2004

Wersja językowa polska

Cena 99,90 PLN

Info <http://samochody.cdprorjekt.info>

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

Codemasters™

GENIUS AT PLAY™



Zapowiedzi

Stalin Subway	10
Stalingrad	12
The Movies	14
Exarch Online	16
Juiced	18
Shadow Ops: Red Mercury	20
Men of Valor: Vietnam	22
Besieger / Bard's Tale	24



Temat numeru

- **Hitman 3** 32
Bycie szpiegiem i skrytobójcą to naprawdę fascynujące zajęcie. Dowodem trzecia odsłona Codename 47

Recenzje

- **TOCA 2 2004** 36
Wyścigi dla znawców tematu
- Painkiller** 38
- American Conquest: Odwet** 39
- **Starmageddon 2** 40
- Unreal Tournament 2004** 42
Nierealny turniej cieszy się zadziwiająco wielką popularnością w świecie realnym. I dobrze!
- Syberia 2** 44
- Tym razem Kate wyrusza na poszukiwanie mamuta
- Beyond Divinity** 46
- Zostań mrocznym rycerzem i zawładnij światem
- Counter Strike: Condition Zero** 48
Jak zawsze, świetna rozrywka
- Bad Boys 2** 50
- Starsky & Hutch** 51
- No Man's Land** 52
- Massive Assault** 54
- Sonic Adventure DX** 55
- Vegas: Make It Big!** 56
- Mini testy** 58



Poradniki

Kody	60
Poradnik: Fary Cry	62
Poradnik: Disciples II: Rise of the Elves	70

Nie tylko gry

Płaska wojna – test monitorów LCD	72
Nadciągą rewolucja? Nowy GeForce 6800!	74
Wirtualne napędy CD	
Zdalna praca w Windows XP	76
Nowości sprzętowe	78
Premiery kinowe	82
Listy do redakcji	84



Cool...turalnie?

Młodzież w dzisiejszych czasach jest okropna, niewychowana, leniwa i do tego głupia – oto teksty, jakie zapewne wielu z was słyszało w różnych sytuacjach. W tym przykrym stwierdzeniu niestety jest wiele prawdy (spokojnie, nie obrażajcie się i nie rzucajcie w nas puszkami po coli). Z drugiej strony patrząc, skąd młodzi ludzie mają brać dobre przykłady? Z ekranów TV, gdzie politycy prezentują kolejne stadia absurdu i obłudy oraz chamstwa? Ze szkół, które nie mogą się same odnaleźć w nowej rzeczywistości? Czy może z gier komputerowych?

Niedawno miała miejsce impreza, na której wręczano nagrody tzw. młodym, zdolnym i obiecującym. Wyróżnienia za lokalny przebieg roku i zespół roku zdobyła grupa Jeden Ośiem L, mimo iż... jej największy hit „Jak zapomnieć” jest dziwnie podobny do utworu „Overcome” grupy „Live”. Inny ich kawałek brzmi jak „Requiem for a Dream”, zaś w „Co by nie było” słyszymy... Barbarę Streisand i Bryana Adamsa, śpiewających... chórki

identyczne jak w „Mezo”. Czyżby „branża” chciała nagrodzić zdolnych do obsługi miksera?

Dziennikarz „Przekroju”, który o tym (i nie tylko) pisał, w trakcie imprezy został pobity przez nagrodzonego wykonawcę. Bo „obraził” tegoż wielkiego artystę. I pomyśleć, że nie tak dawno wybrykiem było... pokazanie widowni gołej pupy na koncercie. W ten sposób dla wielu młodych ludzi łysy kark w ortalionowym wdzianku stał się bohaterem! Po co czekać na sąd? Lepiej samemu wymierzyć sprawiedliwość. Teraz „cool” jest skopiować coś i sprzedać jako własne, zgarnąć nagrodę, a potem trzasnąć „z dyki”...

W tym numerze CLICK! prezentujemy gry, w których możecie eksterminować przeciwników na setki sposobów. Niestety, wbrew modzie gierki nie pochodzą od piratów. Na naszym CD znalazła się pełna (nie ściągnięta eMule'm) wersja THIEF 2 – tu możecie skradać się, kraść i mordować. Oto numer, który jest na czasie...

redakcja





StartPOP
Na Okrągło

tu chodzi
o wielką
nieograniczoną
kasę!



Nowy starter
w POPie



5 zł na okrągło!

W nowym StartPOPie Na Okrągło dostajesz 5 zł gratis na rozmowy i SMS-y przy każdym doładowaniu, tak długo jak jesteś w POPie. To pierwszy starter, w którym kasa z gratisowych doładowań jest nieograniczona.

Informacja Handlowa: 0 801 234 567; Koszt połączenia: 1 jednostka taryfikacyjna wg cennika TP SA; www.idea.pl

IDEA

Łączy Cię z ludźmi

pełna wersja



Co na CD?

● CD-1, CD-2: pełna wersja gry
THIEF 2: THE METAL AGE

Nie działa?

- Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerów naszych czytelników.
- Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj wynikiem nieprawidłowej konfiguracji PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.
- Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej!
- Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!



W Polsce za kradzież grozi kara pozbawienia wolności od 3 miesięcy do 5 lat. Nic dziwnego, że kradną tylko głupcy bądź profesjonalści. Tacy jak Garrett, bohater kultowej gry THIEF 2: THE METAL AGE.

Program łączy w sobie elementy zręcznościówki FPP z klasyczną skradanką. Gracz przenosi się w czasy steampunkowego średniowiecza (pełnego kamer i robotów), gdzie dokonuje serii widowiskowych włamań. Skrada się po cichu, chowa w cieniu, gasi płonące pochodnie specjalnie przygotowanymi strzałami. Stara się nie wpaść w sidła wszechwładnych strażników. Ci są zaś naprawdę inteligentni. Mają dobry wzrok i doskonały słuch. Starają się zbadać każdy podejrzany szmer czy cień, a łatwo nie rezygnują. Gracz ma naprawdę przechłapanie...

W tym roku do sklepów trafi trzecia część gry THIEF, zatytułowana DEADLY SHADOWS.

Karty graficzne
nVidia

U uruchomienie gry THIEF 2: THE METAL AGE na komputerze wyposażonym w kartę z chipsetem nVidia może wymagać zmian w pliku konfiguracyjnym USER.CFG, który znajduje się w głównym katalogu gry – domyślnie C:\Program Files\Thief2. Jeżeli po uruchomieniu gry słychać muzykę, lecz ekran pozostaje czarny, należy otworzyć plik USER.CFG za pomocą programu Notatnik i odszukać linię:

`;safe_texture_manager`

Teraz należy skasować średnik znajdujący się na początku linii, a następnie zapisać zmiany i zamknąć Notatnik.

Scouting Orb

W razie kłopotów z używaniem w czasie gry Scouting Orb należy otworzyć plik USER.CFG za pomocą programu Notatnik i odszukać linię:

`;ForceCameraOverlaySimple`

Teraz należy skasować średnik znajdujący się na początku linii, a następnie zapisać zmiany i zamknąć Notatnik.

Filmiki w grze

Nieprawidłowe wyświetlanie filmów podczas gry jest spowodowane niekompletną instalacją programu Intel Indeo. Jeśli taka sytuacja ma miejsce należy ponownie zainstalować ten program. Plik instalacyjny – `iv5play.exe` – znajduje się na CD2.

TIPS&TRICKS • TIPS&TRICKS • TIPS&TRICKS • TIPS&TRICKS • TIPS&TRICKS • TIPS&TRICKS

Następny poziom

- podczas gry wciśnij [Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [End]

Wiecej pieniędzy

- otwórz plik USER.CFG za pomocą Notatnika i odszukaj linię:

`cash_bonus 1000`

Skasuj średnik znajdujący się na początku linii i zamiast 1000 wpisz sumę, jaką chciałbyś otrzymać na początku każdego poziomu.

Miękkie lądowanie

- jeśli tuż przed końcem zeskoku wciśniesz klawisz [Crouch], to twoje lądowanie będzie znacznie cichsze.

Bezpieczny upadek

- jeśli spadniesz, to tuż przed uderzeniem w ziemię wciśnij [Esc]. Bohater lupnie w ziemię, jednak nie odniesie żadnych obrażeń.

Otwarte zamki

- otwórz plik USER.CFG za pomocą Notatnika i wpisz na początku następujące komendy (każdą w osobnej linii):

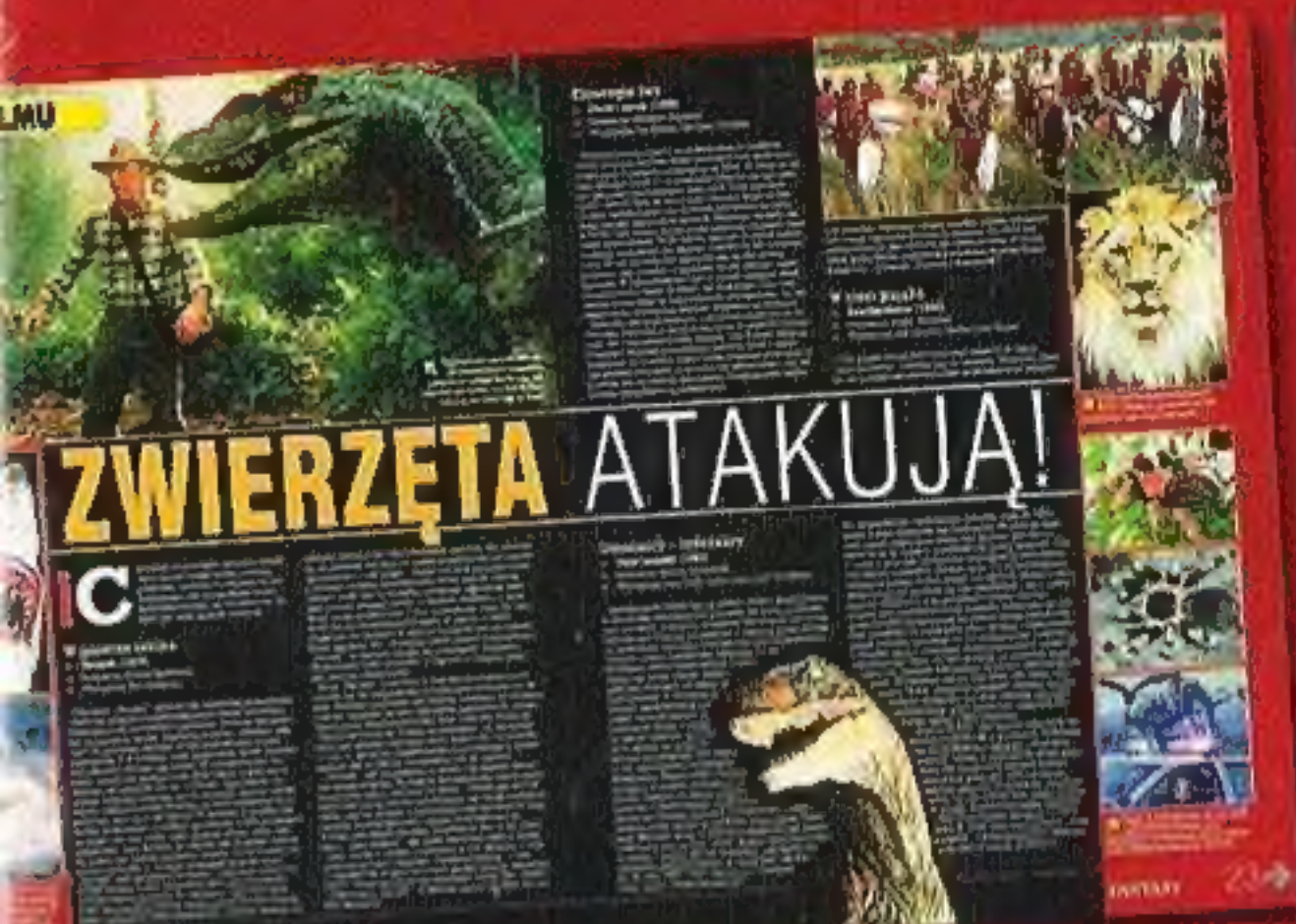
`cheats_active`
`lockheat`



TIPS&TRICKS • TIPS&TRICKS • TIPS&TRICKS • TIPS&TRICKS • TIPS&TRICKS • TIPS&TRICKS

Łatka do gry THIEF II: THE METAL AGE znajduje się pod tym adresem internetowym: http://www.sold-out.co.uk/downloads/_patches/t2patch107_118.exe (45MB) Po ściągnięciu pliku i kliknięciu na nim dwa razy, patch zmodyfikuje pliki gry automatycznie.

Magazyn dla prawdziwych smakoszy czytania...



w kioskach od 27 kwietnia

Były czasy, gdy wszyscy wierzyli w Boga, a Kościół sprawował władzę. Te czasy nazywamy Ciemnymi Wiekami

THE STALIN SUBWAY



B yły też czasy, gdy ludzie nie wierzyli w Boga, a Stalin sprawował władzę. Te czasy nazywamy okresem stalinizmu, względnie socjalizmu hardcore'owego. Miłośnicy strzelania FPP poznali je niezbyt dobrze. Programiści z reguły preferowali tak ograne i wyświechtane lokacje jak Bośnia i Hercegowina, Irak z Syrią włącznie, Stany Zjednoczone, pachnące świeżą trawą Kolumbia czy oceaniczne tropiki. Nic dziwnego, że zaserwowana w STALIN SUBWAY wyprawa do dziewiczej Moskwy wydaje się już z założenia mocno intrygująca.

Akcja gry rozpoczyna się jesienią 1952 roku. Stalin jest już staruszką, ma trudności z poruszaniem się i sprawuje władzę przez swych oddanych towarzyszy. Grupa wysoko postawionych generałów dochodzi do wniosku,

że ich wódz złagodniał na starość i tym samym stracił mandat do sprawowania władzy. Postanawiają go zgładzić. Przez szacunek, a być może ze strachu zakładają skorzystanie z eksperymentalnej broni masowej zagłady.

Gracz wciela się w agenta KGB Gleba Suworowa, który postanawia zapobiec spiskowi. Nie, nie dlatego, że milionom ludzi grozi zagłada. Żaden radziecki służbiści nie kiwnąłby palcem w tej sprawie. Chodzi o ojca Suworowa, który został aresztowany i może teraz liczyć tylko na swojego syna. Ten zaś chwytając broń w łapę i rusza na miasto. Trafia na Plac Czerwony, zwiedza okolice moskiewskiego uniwersytetu oraz Kreml. Zapuszcza się też do tuneli metra, gdzie odkrywa tajny, podziemny węzeł kolejowy. Przeczesuje też nieskończoną liczbę biur, agencji i urzędów, niemalże wszędzie natrafiając na zbrojny opór.

Struktura misji w grze przypomina tę z pierwszego HALF-LIFE. Linowy scenariusz prowadzi od jednego wydarzenia do drugiego, obfituje w zaskakujące zwroty akcji, rozmowy między bohaterami oraz starcia z inteligentnymi przeciwnikami (potrafią się kryć, wzywać pomoc, wywracać biurka i rzucać tym, co wpadnie im w łapę). Co ciekawe, strażnicy nie rzucają się na Suworowa od razu, jak ma to miejsce w innych grach. Po prostu rozpoznają w nim wzorowego oficera. Dopiero gdy swoim zachowaniem zasugeruje, że coś jest nie tak, wyciągną broń i otworzą ogień.

Autorzy gry twierdzą ponadto, że STALIN SUBWAY zachowa klimat charakterystyczny dla okresu schyłkowego

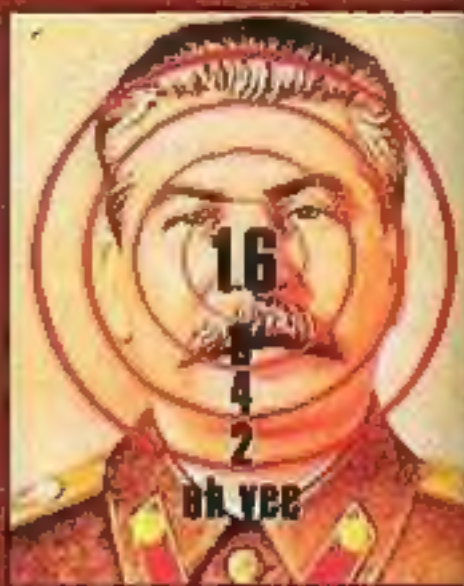
stalinizmu. Większość budynków, ulic i biur będzie wyglądać dokładnie tak samo jak w latach pięćdziesiątych, zaś na wyposażeniu znajdą się charakterystyczne dla tego okresu broni – pistolety, rewolwery, snajperki, granaty, topory strażackie, a nawet pepesze. Główny bohater będzie też biegał z zapalniczką (za pomocą której podpali koktajle Molotowa), łapał siupał z przeciwczołgowego PTRS-41 i korzystał z maski gazowej. Mało tego, założy hełm oraz specjalną kamizelkę kuloodporną. Nie zabraknie wreszcie popularnego kalasza. Co prawda, AK-47 wszedł do powszechnego użycia w 1956 roku, lecz jego pierwsze modele powstały dziewięć lat wcześniej.

Ukończenie gry zajmie około 20 godzin. Więcej czasu pochłonie rozbudowany tryb Multiplayer, w którym będzie można toczyć Deathmatche i boje o bomby (w stylu tych z COUNTER-STRIKE). Wykorzystany silnik obsługuje masę nowoczesnych efektów specjalnych, m.in. vertex shader oraz skin & animation blending. Wczesną wersję engine'u można dziś zobaczyć w samolotowej strzelaninie FAIR STRIKE.

Wedle starego przesądu gruzińskiego, chłopiec urodzony w najkrótszą noc roku powinien zostać od razu zabity, w przeciwnym razie ściągnie na świat wiele nieszczęść. Stalina nie zarżnięto w wieku niemowlęcym i zapewne przeżyje też spisek opisany w grze. Umrze pół roku później w niewyjaśnionych okolicznościach. Na wieść o jego zgonie

Józek, nie daruję ci...

Josif Wissarionowicz Dżugaszwili, Gruzin, syn szewca, urodził się w 1878 roku. W młodości wyrzucony z seminarium duchownego. Przejął władzę w Rosji po śmierci Lenina, rozbudował tajną policję, stworzył system obozów pracy zwanych łagrami, wymordował starą gwardię bolszewików, a chłopów zagnał do kółchozów. Kolektywizację połączył z eksterminacją najbogatszych mieszkańców wsi. Głosił nieśmiertelność swoją i Lenina, zwalczał religię i jazz. Zmarł w 1953 roku.



miasto Katowice zostanie przemianowane na Stalinogród, a w czasie pogrzebu rozpaczony tłum zdeptało kilkadziesiąt osób. Czy STALIN SUBWAY aby na pewno będzie mniej destrukcyjny?

Czy warszawski Pałac Kultury wie, że ma mniejszych braci?



Tak wygląda klasyczny Sasza w wersji „Wania ma kalasza”

Moskiewskie metro

Kiedy na początku lat 30. Józek Stalin rozkazał zbudować metro w Moskwie, stwierdził nad wyraz jasno: „Chcę mieć tam podziemne pałace”. Dostał to, co chciał. Pierwszą linię otworzono zaledwie kilka lat po rozpoczęciu budowy, w 1935 roku. Miałe służyć jako środek transportu, ale i schron na wypadek wojny. Ściany

stacji wyłożono marmurem, a na sufitach wisiały kryształowe żyrandole. Hele biletowe zwieńczono kopułami, zaś na długich jak stacje olimpijskie peronach postawiono kolumny inkrustowane mozaikami, witrażami oraz sierpami i młotami. Obecnie moskiewskie metro liczy 162 stacje i 265 km szyn.



Stalin Subway

Gra akcji

- 65 Software
- www.g5software.com

- ☐ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer

- Premiera: styczeń 2005
- Gra dla: PC

Oryginalna sceneria, ale czy oryginalna gra? Wydaje się, że STALIN SUBWAY przejdzie do historii głównie za sprawą ciekawego scenariusza...

Ta gra pozwoli wziąć udział w jednej z bitew, które zdecydowały o losach świata

STALINGRAD



Ruiny, ruiny, ruiny – same ruiny! I weź tu mieszkaj w takim mieście...

W latach 1925-1961 miasto Czerkasy (obecnie Wołgograd) zwano Stalingradem. Mocno ufortyfikowana osada rozwijała się głównie dzięki żegludze handlowej oraz błyskawicznie rozbudowywanemu przemysłowi ciężkiemu. Od 1942 roku wojska niemieckie nieprzerwanie próbowały zdobyć to miasto. W działaniach wojennych po obu stronach wzięło udział łącznie 2 miliony ludzi. Bitwę uznano później za jeden z przełomowych momentów II wojny światowej. Stała się tematem tak widowiskowych filmów jak monumentalny, niemiecki „Stalingrad” z 1993 roku czy popularny „Wróg u bram” Jeana-Jacquesa Annauda.

Programiści rosyjskiego DTF Games postanowili raz jeszcze opowiedzieć o tym historycznym starciu. Dotychczasowe wojenne strategie czasu rzeczywistego (m.in. SUDDEN STRIKE, BLITZKRIEG, CLOSE COMBAT) poszczególne bitwy ostatniej wojny prezentowały zdawkowo, koncentrując się na właściwym przedstawieniu całej kampanii. Pomi-

jały etap przygotowań, wiele istotnych aspektów strategicznych, dostawy sprzętu, głód i morale żołnierzy. Częstość podsuwały graczom sprzęt, którego na miejscu w rzeczywistości nie było. STALINGRAD uniknie tych błędów, a w dodatku zaprezentuje graczom śliczne widoczki, wykonane na poprawionym silniku cenionego BLITZKRIEGU.

Przygotowując się do pracy nad programem, jego autorzy przejrzyli ponad 100 książek historycz-

nych i dokumentów. Analizowali stare zdjęcia, robili wywiady z żołnierzami, studiowali podręczniki wojskowe z epoki oraz ganieli po muzeach, by przyrzeć się zabytkowym strojom i gnatom. Przygotowali też kilkadziesiąt tysięcy kilometrów kwadratowych tekstur, bazując na starych mapach miasta i okolic oraz danych dostarczonych przez ówczesny wywiad. Niezwykle sumiennie odtworzyli dworzec kolejowy Stalingrad-1 czy gigantyczną fabrykę Czerwony Październik. Jeśli więc masz dziadka, który tkłł się pod Stalingradem, zaciągnij go przed monitor. Być może pozna szpę, w której spal z Jankiem i Alkiem, a także drzewo, pod którym rozstrzelali pojmanego Hansa.

Co ciekawe, gracz nie będzie głównodowodzącym. Wcieli się w rolę „zaledwie” dowódcy batalionu bądź kompanii po stronie Wehrmachtu lub Armii Czerwonej. Tym samym zyska stosunkowo niewielki wpływ na przebieg całej bitwy. Jego bohaterские czyny zostaną zauważone, lecz nie zmienią losów wojny. Ludzie z DTF Games odznaczają się tym samym od komputerowej fikcji – nie chcą tworzyć scenariuszy alternatywnych, ale historyczne, udokumentowane w podręcznikach.

Zgodność z realiami pogłębiają bardzo naturalne zachowania żołnierzy (w znacznej części żołtodziobów) oraz doskonale oddany sprzęt, który rzeczywiście wykorzystano w bitwie pod Stalingradem. Wiele urządzeń pojawi się po raz pierwszy. Przykładowo niemiecka Panzerselbstfahrlafette V „Sturer Emil” 128 mm powstała zaledwie w dwóch egzemplarzach i jak dotąd nie zadebiutowała w grach. Łącznie autorzy programu przygotowują około 150 jednostek, w tym kilka dziesiątków czołgów, dział samojazdnych i samolotów. Każdy z pojazdów zyska możliwości zgodne z rzeczywistością. Nie ma więc co marzyć o wypadzie „w trzech chłopów z kijami” na pędzący wiejską drózką czołg. Zaletą gry będą też bardzo dokładne procedury Sztucznej Inteligencji. Żołnierze nauczą się ustawiać w kilka podstawowych formacji, a także podejmować samodzielne decyzje w ogniu walki. Bez naj-

niejszego problemu dotrą też w stosowne miejsce. Wróg stara się wykorzystać błędy gracza nawet kosztem swych żołnierzy. Bo cóż w czasie wojny znaczy życie ludzkie?

Warto podkreślić, że jednocześnie z pracami nad strategią STALINGRAD francuska firma 4x Studio tworzy strzelaninę FPP o nazwie STALINGRAD. Nie wiadomo jednak, czy ta druga pozycja w ogóle się ukaże. Niedawno oficjalna strona tej produkcji znikła bez wieści z Internetu...

Stalingrad '42

Bitwa o Stalingrad (1942-1943), uważana za punkt zwrotny w historii II wojny światowej, była pierwszą poważną klęską armii Trzeciej Rzeszy. Bitwa podzielona była na dwie fazy. Pierwsza (do końca 1942 roku) polegała na okrążaniu przez wojska sowieckie armii marszałka Paulusa i przerwaniu jej linii komunikacyjnych. Styczeń 1943 to ciężkie walki na ulicach Stalingradu i zmuszenie Paulusa do poddania się w dzień po rocznicy dojścia Hitlera do władzy, czyli 31 stycznia 1943. Większość ze 100 tys. jeńców niemieckich wymarła podczas robót przymusowych, odbudowując Stalingrad, lub później – w łagrach sowieckich.

Supersnajper

Ten milusio uśmiechający się młody człowiek to najsympatyczniejszy radziecki snajper, Wasilij Zaitsev. W ciągu 10 dni oblężenia Stalingradu ustrzelił prawie czterdziestu żołnierzy niemieckich i stał się bohaterem narodowym. Radzieckie biuro propagandy postanowiło wykorzystać ten fakt, by podnieść morale innych czerwonoar-



mistów. Nie było dnia, by snajper nie gościł na pierwszych stronach gazet. Zaniepokojeni sytuacją Niemcy wysłali swojego superstrzelca, by ten wyeliminował Zaitseva. Jak skończył się ten pojedynek, dowiesz się, oglądając film „Wróg u bram”. Na zdjęciu obok inny snajper radziecki, Kozlov, odbiera gratulacje po zastrzeleniu swojej trzydziestej ofiary.



Stalingrad

Strategia

- DTF Games
- www.stalingrad-game.ru/en/
- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer
- Premiera: październik 2004
- Gra dla: PC

STALINGRAD i nic więcej. Tylko jedna bitwa, za to z wszelkimi niezbędnymi szczegółami. A engine? Rodem z doskonałego BLITZKRIEG! Cza-cza-cza!

Niezwykła rodzina



...drukarek atramentowych



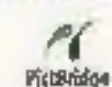
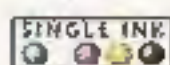
i250
i350



i455



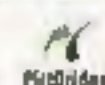
i560



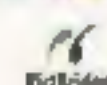
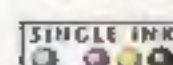
i475D



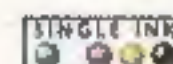
i865



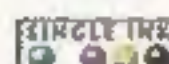
i965



i990



i905D



Kolorowe drukarki Canon

Większość drukarek atramentowych Canon drukuje zdjęcia bez marginesu. Wiele z nich można podłączyć bezpośrednio do aparatu cyfrowego. Wybrane drukują nawet na płytach CD/DVD. Wszystkie są szybkie i drukują z wyjątkową jakością - są idealne dla profesjonalistów i amatorów, niezastąpione w domu i w biurze. Wyjątkowa niezawodność i łatwość obsługi sprawia, że drukowanie staje się pasją!

www.canon.pl

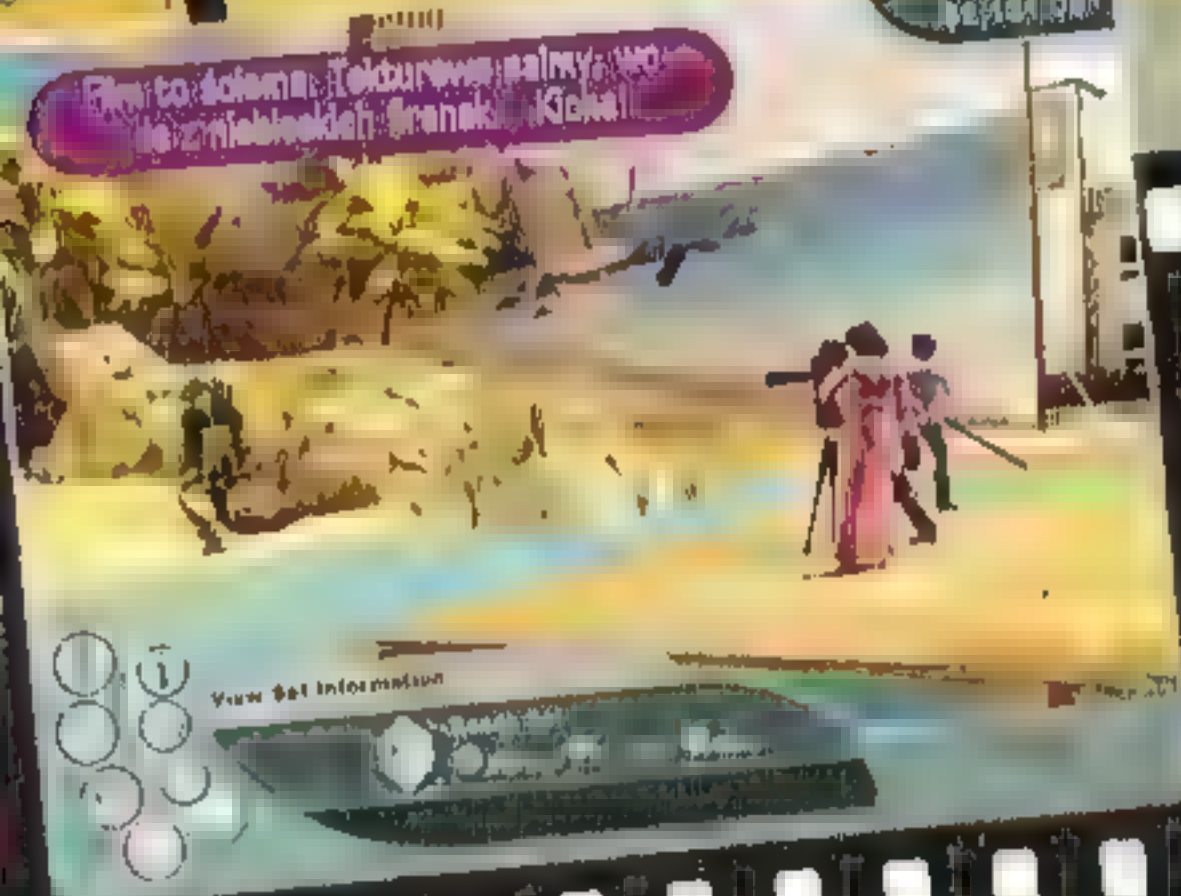


you can
Canon



OFFICIAL PARTNER

THE MOVIES



John Woo i Ridley Scott to plotki. Ty dołączysz do elity – do Katzenberga i braci Weinstein. Z nimi zarobisz na filmach miliony dolarów!



W zychu osiągnąłeś „z wszystko łapałeś cegłami mur w grze TETRIS” rwałeś foki w LARRY 7. Brałeś udział w tajnej operacji na krańcach galaktyki, a także biegałeś z swastykownikami, turbanowcami i zwykłymi bandytami. Nic dziwnego, że czujesz się zmęczony. Pragniesz osiągnąć na skórzanym fotelu z wielogatnym biurkiem i zająć się krojeniem kasy. Marzysz o sumach tak wielkich, że nawet Gates dostałby na ich widok zawału serca.

Zabawę rozpoczynasz w czasach ciekawej pionierki filmowej, w epoce Greta Garbo i Rudolpha Valentina. Zlecasz napisanie sce-

narusza, zatrudniasz scenografów i kostiumowców. Ściągasz na plan reżysera i kilku znanych aktorów. Pada pierwszy klaps. Okazuje się wówczas, że jeden z gwiazdorów ma problemy alkoholowe, dźwiękowiec jest cholerykiem, a głupi blond, mający drugoplanową fuchę, grymasi, jakby było córka samego prezydenta. Do tego scenarzysta romansuje ze statystką, kamerzysta zeznał na zawał, a dostarczone na plan rekwizyty nadszły do rasistowskiego horroru, a nie klasycznego westernu z Apaczami w roli zwierzęcy łownej. Pozostaje ci więc przerzucenie statystyk zatrudnionych postaci, ręczne poprawienie scenariusza, osobiste rozwiązanie sporów, dopieszczanie gwiazd, profanacyjne zwołanie kilku buków i zatrudnienie kilku nowych.

Po nakręceniu zdjęć i zakończeniu montażu na gracza spadają obowiązki marketingowca, człowieka inwestującego w billboardy, plakaty i reklamówki telewizyjne, a także branżowego wywiady z gwiazdami. W międzyczasie musisz też zlecać pracę ekipie naukowców, którzy zajmują się nowymi technologiami – dźwiękiem przestrzennym, kolorami itp. (akcja gry kończy się bowiem dopiero w 2010 roku).

Główną zaletą THE MOVIES jest jednak kontrola, jaką sprawujesz nad filmem. Masz wpływ na praktycznie każdy detal powstającego obrazu. Możesz regulować poziom bruta nośni poszczególnych scen, dorzucać odrobinę pieprzu, serwować romantyczne scenki, wpływać na ruchy kamery. Wszystkie te elementy składają się na

końcowy sukces obrazu, czyli na jego wyniki finansowe od których zależy twoja głowa. Program Petersa Molyneuxa (twórcy takich hitów jak DUNGEON KEEPER i BLACK & WHITE) będzie więc bardzo niekonwencjonalną, choć dość złożoną strategią ekonomiczną. Gracz zagłębi się w niej w świat simisopodobnych gwiazd, zaopiekuje się nimi, niczym troskliwa matka, a jednocześnie będzie podejmował setki decyzji o charakterze ściśle biznesowym. W międzyczasie zabawi się w reżysera.

Mini-Movies podbijają świat
Film nakręcony w THE MOVIES będzie mógł zapisywać na dysku w formacie AVI bądź MPG. Przy pomocy prostych narzędzi podłożysz do niego dialogi i dołączysz muzykę oraz dokonasz cięć montażowych. Jeśli zechcesz, zapatrzysz się w klasyczną czołówkę z nazwiskami aktorów i twórców, po czym umieścisz swój utwór na dedykowanej stronie WWW, by każdy mógł podziwiać twoje arcydzieło. Autorzy gry obiecują coroczne nagrody dla najlepszych produkcji, a także rozszerzenia, zawierające dodatkowe scenariusze i rekwizyty. Wood padnie do twoich stóp jak nie!



The Movies

Molyneux dotąd nie zawodził, co najwyżej spóźniał się z premierą. Można więc (długoo) oczekiwać udanego połączenia THE SIMS z strategią ekonomiczną.

FABULARNA GRA STRATEGICZNA W ŚWIECIE FANTASY

SPELLFORCE

ZAKON ŚWITU



Stwórz swojego bohatera lub skorzystaj z postaci, które przygotowali dla Ciebie twórcy gry. Jednocześnie możesz mieć pięćset głównych bohaterów, każdy o dowolnie wybranych cechach. Jeśli Twoje marzenie to wojownik rzucający zaklęcia, możesz go przywołać do życia!

Zdobądź doświadczenie, wykonując zadania zlecone przez ponad stu Bohaterów Niezależnych. Awansuj, dzięki czemu uzyskasz więcej zdolności, czarów i mocy.

Dbaj o swoich bohaterów - kupuj dla nich broń, eliksiry i inne przydatne przedmioty.

Skorzystaj z dowolnych ustawień kamery.

Możesz wybrać opcję widoku z pierwszej osoby lub widok izometryczny.

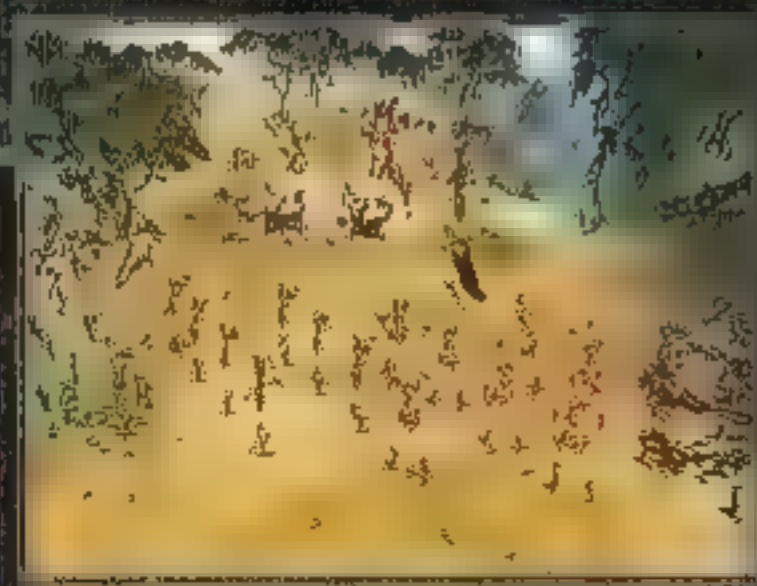
Wygrasz, jeśli stworzysz armię i rozbudujesz swoją osadę.

Razda z sześciu ras dostępnych - grze posiada jednostki o unikalnych zdolnościach i specjalne budynki.

Kliknij i włącz - unikalny system wydawania poleceń, dzięki któremu dowolny rozkaz wydasz w kilka sekund, bez poniekąd ani opóźnień. Teraz możesz zebrać tyle zaklęć, specjalnych umiejętności ile zechcesz. Walka i tak będzie przyjemnością!

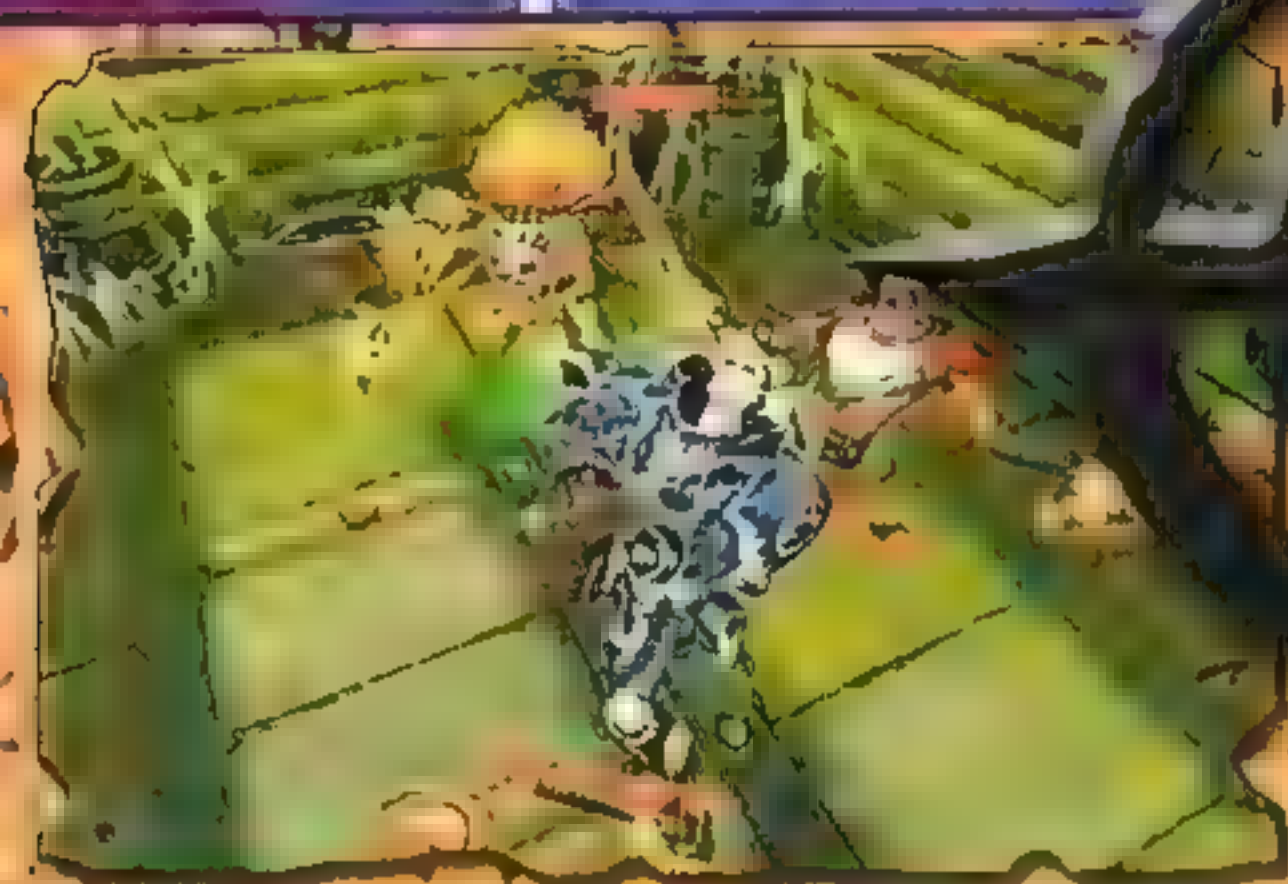
Najpiękniejszy świat, który przyjdzie Ci uratować
Spellforce: Zakon Świtu

W sprzedaży
od 17 czerwca
2004!



EXTRA GRA WYMIATA !!!





Co znaczy... wanie!

Coś się kończy, coś się zaczyna – pisal w jednym ze swych opowiadań mistrz Sapkowski. Prawdziwość jego słów potwierdzi każdy imprezowicz, który kończąc jedną butelkę, drzącą ręką odkorkowuje następną. Wszystko dlatego, że natura nie znosi bezczynności.

Nie znosi jej też firma Realm Interactive. Jej serwowka TRADE WARS: DARK MILLENIUM utknęła w połowie drogi pomiędzy pierwszą linią kodu a tzw. market launchem (dłubaniem rynkowym, nie mylić z lunchem, bo to dwie zupełnie różne rzeczy). Na szczęście niepowodzenie projektu nie wprowadziło programistów w ostatnie stadium delirium. Goście zagryźli zęby i błyskawicznie przystąpili do przygotowywania nowego tytułu. Tak się rozpędzili, że ich EXARCH – po za dwóch dwóch latach prac – powoli zbliża się do fazy sieciowych beta-testów.

Pomyśl na program przyszedł scenarzystom do głowy po długim i dość monotonnym maratonie przez światy gier sieciowych. Okazało się, że tylko kilka z nich cieszyło się jakąkolwiek popularnością. Każde opuszczone uniwersum nadawało się natomiast na wyżej, na krótkie spacerki w towarzystwie piecaka i woreczka ze słomą pod głowę. Nie było z kim się trząskać, nie było z kim po-

handlować, a za przysługą lazło się jak za dzikim bobrem – długie lata.

W EXARCH o spokoju nie ma co marzyć. W grze będzie cholernie dużo akcji. Ludzie z Realm Interactive nazywają ją nawet pierwszym prawdziwym MMPOARPG (Massive MultiPlayer Online Action Role Playing Game) w historii gatunku. Stworzyli bowiem krainę nie mniej bogatą niż ta z serii EVERQUEST i dołożyli do nich walki rodem z DJNGEON SIEGE. Gracze będą się więc przebijali mieczami przez hordy wściekłych rogatych bestii, nauczą się miotać przeraźliwe zaklęcia i możliwie gęsto szyc z tyku. Tempem rozgrywki EXARCH przypominać ma chwila... sieciowe strzelaniny FPS.

Sęk w tym, że same starcia, choć zapowiadają się niezwykle ekscytująco, ustępują pod względem „wybuchowości” krainie, w jaką wpisano tę historię. Przypomina ona klasyczne uniwersum fantasy, po którym szlają się Oroki, elfy Raythe, krasnoludy, ludzie i magowie. Nie brakuje tam potężnych magicznych przedmiotów, napakowanych zaklęciami mieczy, ciężkich toporów

i mrocznych, leciutkich różdżek korbaczy i pięknie skonstruowanych luków. W powszechnym użytku są jednak też pistolety aserowe, strzelby plazmowe i miotacze płomieni.

Korzystają z nich mutanty, ludzie-szczury, roboty wojskowe oraz okultyści. W efekcie świat

EXARCH przypomina nieco sterwarsowy Endor, gdzie obok mśkowatych Ewoków spacerowały potężne AT-ST.

Silnik gry nie ma aż tak wielkich wymagań sprzętowych jak ten z GALAXIES, a mimo to potrafi wygenerować przepękną dżunglę, porośniętą gęstą roślinnością. Nieco mniejsze wrenie robią podobne do siebie mroczne pieczary i przypominające labirynt jaskinie, ciągnące się w nieskończoność lochy czy krypty pod zrujnowanymi gotyckimi zamkami. Ciekawostką jest obszar, w który przywalił potężny statek kosmiczny, oraz dziwaczne techno-katakumby. Nad całą krainą górnice sięgające niebios, przypominające termityerę miasto Raythe'ów. Elfy już w nim nie mieszkają. Zostały wypędzone przez maszyny podświadomie marzą o jego odzyskaniu.

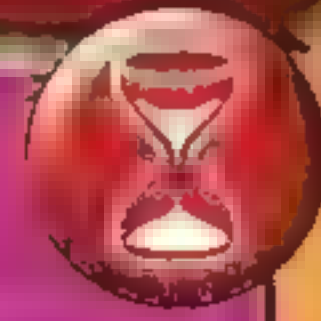
Kreacja bohatera w EXARCH sprowadza się do wyboru gatunku i powiązanego z nim

fachu, a także wyglądu oraz płci postaci. W czasie gry bohaterowie zdobywają doświadczenia, głównie dzięki siepaniu potworów oraz rozwiązywaniu na pozór standardowych questów (uratuj księżniczkę, znajdź różdżkę Ferdynanda Wspaniałego, oczyść jaskinię z plugastwa), których cele oraz warunki realizacji zmieniają się w czasie. Waznym elementem EXARCH są też losowo generowane i niekiedy szalenie potężne artefakty, które – jak twierdzą autorzy – zrobią nie mniejszą karierę niż te z DIABLO 2. Tylko czy gry stricte sieciowe stały się już na tyle popularne, by móc marzyć o rywalizacji z najlepszymi?



SHADOWRUN

Elfy i orki lądują z blasterów do robotów i parazytów krasnoludów? To niemalże SHADOWRUN, popularny „papierowy” system role-playing. Przełom grać w niedaleką, mroczną „stechniczowaną” przyszłość. Magia powraca, ale nie w postaci magicznych przedmiotów, a w postaci mocy. Tyle że szaman, który pojedynki ostrzeżenie jadynie fragment nowej rzeczywistości. Jej niezerwalną opowieść są też symbole, samochody, nowe sposoby karania, nowoczesne kamery wideo, a także specjalne maszyny i biometryczne karty. Więcej informacji o systemie znajdziesz na stronie www.shadowrun.org.

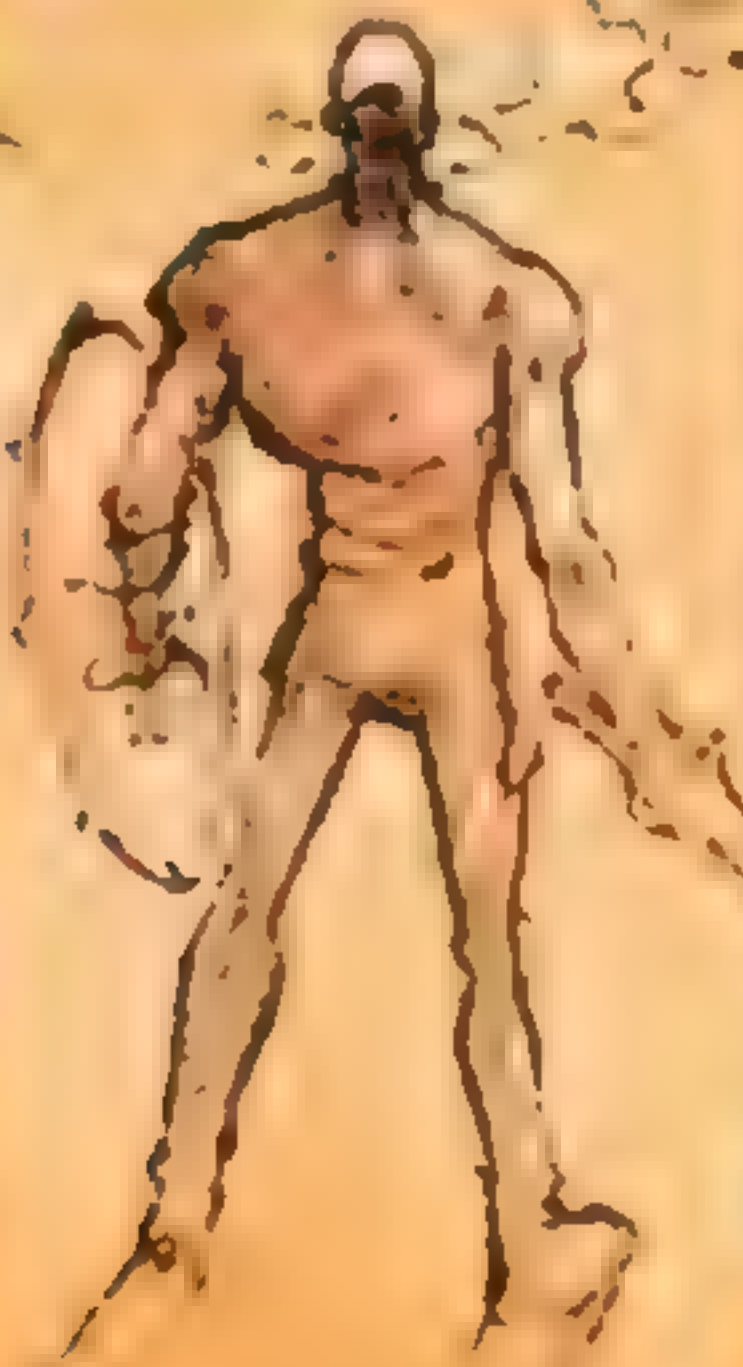
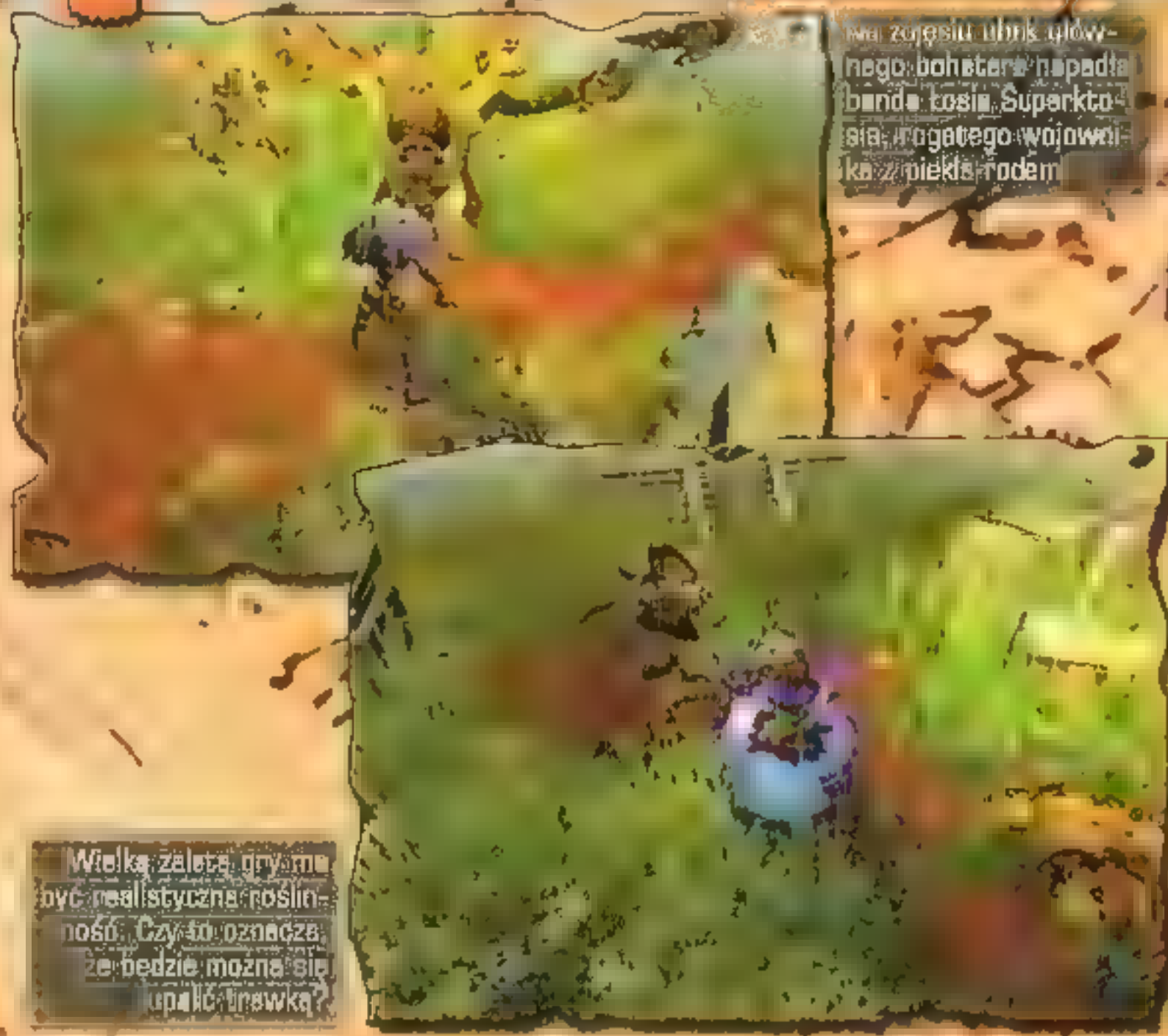


Exarch

Stare, dobre DIABLO 2, tylko że przeniesione do trójwymiaru i przerobione na grę sieciową. Tylko co robią tu roboty z blasterami?

Wielka zaleta gry ma być realistyczna roślinność. Czy to oznacza, że będzie można się upaść trawą?

Na zaproszenie głównego bohatera napadła banda kosm. Superkrośnia, rogatego wojownika z piekła rodem.



SAGA ICEWIND DALE

UNIKALNA EDYCJA DVD

W SPRZEDAŻY OD
20 MAJA!

Saga Icewind Dale Unikalna Edycja DVD zawiera:

- grę Icewind Dale
- dodatki Heart of Winter oraz Trials of Luremaster
- grę Icewind Dale II
- ponad 200 str. drukowaną instrukcję
- bogate materiały dodatkowe w wersji elektronicznej m.in. karty pomocy podręcznej, tapety, szkice iarty oraz ścieżkę dźwiękową



59⁹⁹
PLN

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ:



59⁹⁹
PLN



SAGA Baldur's Gate
Już w sprzedaży



59⁹⁹
PLN



SAGA Fallout
Już w sprzedaży

Czy wyścigi samochodowe mogą być soczyste? Tak – twierdzą programiści z Juice Games

JUICED

1 Opona mózgowa motocyklisty skąpe fale symbolizują pracę w organie

2 Tak wygląda opona mózgowa Alberta Einsteina. Paj jak w Bałtyku...

3 Opona mózgowa członka Ku-Klux-Klanu. Dobrze przylega do reszty głupi jestem!

4 Opona mózgowa z przerosniętym dekiem. Wiadomo, co powoduje u nosiciela

5 Opona mózgowa człowieka, którego treścią życia jest treść zółankowa

W przyrodzie nie reginie. Autorzy popularnego eRACER, a zarazem pracownicy bankruta Rage Software też nie umarli. Założyli za to własne studio komputerowe, w którym pracują nad grą JUICED.

Program jest kolejną wyskokubdżetową produkcją poświęconą wyścigom ulicznym. Poprzednie – MIDNIGHT CLUB 2 i NFS UNDERGROUND – stały się przebojami, nie więc dziwnego, że producenci nie szczędzą pieniędzy. Ołbrzymi wózek z forsa powędrował do firm motoryzacyjnych w zamian za prawa do wykorzystania ich wozów. W efekcie w JUICED pojawi się ponad 50 oryginalnych modeli takich marek jak Toyota, Honda, Nissan, Dodge, Ford, Mazda, Mitsubishi, Pontiac, Holden, Volkswagen, Fiat, Renault, Subaru, Peugeot i Chevrolet. Samochody będzie można przemalować na dowolny kolor oraz rozbudować, wykorzystując setki różnych spoilerów, felg, wzmacniaczy poprawionych wtrysków i dopalów. Zobaczysz na nich logosy m.in. APEXi, AEM, Bridgestone, Ferodo, König, Alpine, MOMO i HKS.

Oczywiście nadmiar licencji pociąga za sobą pewne koszty. Najpoważniejszym jest częściowy brak graficznej symulacji zniszczeń, zwłaszcza tych poważniejszych. Przedstawiciele firm motoryzacyjnych słusznie twierdzą, że gry samochodowe wspomagają sprzedaż ich produktów, a więc przedstawienie w nich realistycznych kolizji może spowodować reakcję odwrotną. W kontraktach licencyjnych zamieszczają więc specjalne klauzule – w efekcie samochody w grach nie rozpadają się na części, nie wybuchają i nie płoną. Autorzy gry tłumaczą to dość rozsądnie: „Jeśli ktoś wyda kilkadziesiąt czy kilkaset tysięcy dolarów na samochód, a później, drugie tyle włoży w tuning, dba o wóz jak o własne dziecko. Będzie może go zarysował, lekko wgniecie, ale na pewno go nie rozbije”.

Brak zniszczeń zrekompensować ma rozbudowany system obliczania skutków

zderzeń. To że samochód nie zgubi drzwi, nie zawinie się jak glista wokół napotkanej latarni, wcale nie oznacza, że nie ulegnie uszkodzeniu. Brawurowa jazda może spowodować uszkodzenia silnika, zepsuć wspomaganie kierownicy, uszkodzić skrzynię biegów lub rozwalić świeżo zamontowane spoilery. Może to oznaczać przekreślenie nadziei na sukces. Innym bonusem jest oryginalny pomysł rodem z gier sieciowych – otóż w wyścigach wezmą udział całe drużyny, zorganizowane i wyćwiczone przez gracza. W dowolnej chwili będziesz mógł wydać swoim partnerom rozkaz przyblokowania konkurenta, władowanie mu się w bok, zepchnięcie na porożstawiane przy trasie kawiarniane stoliki czy wypchnięcie na zewnętrzną część luku. W kluczowym momencie zyskasz w ten sposób kilka cennych sekund, które później zadecydują o sukcesie w całym wyścigu!

Gdyby nie ten element, JUICED byłoby dość standardową samochodówką ze zręcznościowym modelem jazdy, bazującym na

zajęciem jednak na danych telemetrycznych, dostarczonych przez producentów samochodów. Nieliniowa ścieżka fabularna umożliwi graczom niemal dowolne rozbudowanie pojazdu. Kolejne zwycięstwa dostarczą nie tylko kasy, ale też przyniosą ci sławę w środowisku streetracerów. Dzięki skutecznej i efektywnej jeździe, człowiek zyska natomiast prawo udziału w wyścigach organizowanych przez bogatszych kierowców. Samych dzielnic miasta programiści stworzą siedem.

Na koniec warto jeszcze wspomnieć o szacie graficznej programu. Autorzy gry postawili na pstrukate, soczyste kolory oraz szczegółowe modele samochodów, wsparte bardzo delikatnym cell-shadingiem. Dzięki temu wozy wyglądają naturalnie, a jednocześnie nieco komiksowo. Atrakcją będzie też dynamiczna ścieżka dźwiękowa, zawierająca kompozycje znanych zespołów. Jakich? O tym dowiesz się tuż przed premierą JUICED, gdy stosowna licencja (której to?) zostaną podpisane.

Juice

Wydawca: Juice Games

Platformy: PC, PS2, Xbox

Wersja polska: Juice Games

Tryb gry: singleplayer

Pracownicy: Juice Games

Strona: Juice Games

Soczyste uliczne wyścigi samochodowe, w których możesz liczyć na pomoc kumpła z drużyny. Setki bonusów i dziesiątki tras! Samochodówką górą!

Wielki Turniej!

BATTLEFIELD

VIETNAM

Operacja Battlefield: Vietnam to II ETAP rozgrywek
- wybieramy najlepsze 2 zespoły, które przechodzą
do III ETAPU i walczą o nagrodę główną -

10 000 zł

Impreza dla wszystkich, którzy
przyniosą grę Electronic Arts
z serii EA Games

Jeśli nie posiadasz 8 osobowego zespołu
- nie martw się, znajdziemy ci drużynę!

Do wygrania cenne nagrody ufundowane
przez firmy INTEL oraz Logitech

Dla potrzeb imprezy odtworzyliśmy klimat
z okresu wojny w Wietnamie

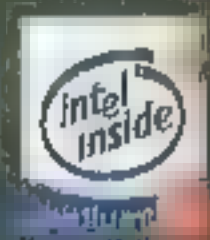
W Specjalnej Strefie Gier Electronic Arts można będzie zagrać w takie gry jak: EURO 2004, Harry Potter: Wleź do Azkabanu, Need for Speed Underground, James Bond: Everything or Nothing, SSX 3, NBA Live 2004 i inne!

26-27 czerwca 2004 r. od 9:00 - 24:00 Zamek Ujazdowski, ul. Aleje Ujazdowskie 6 Warszawa

organizator

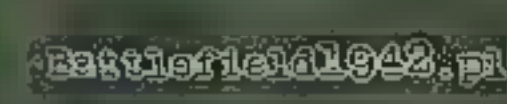
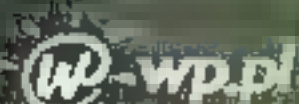
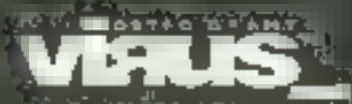


główni sponsorzy

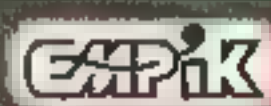


komputery dostarczy

patroni medialni

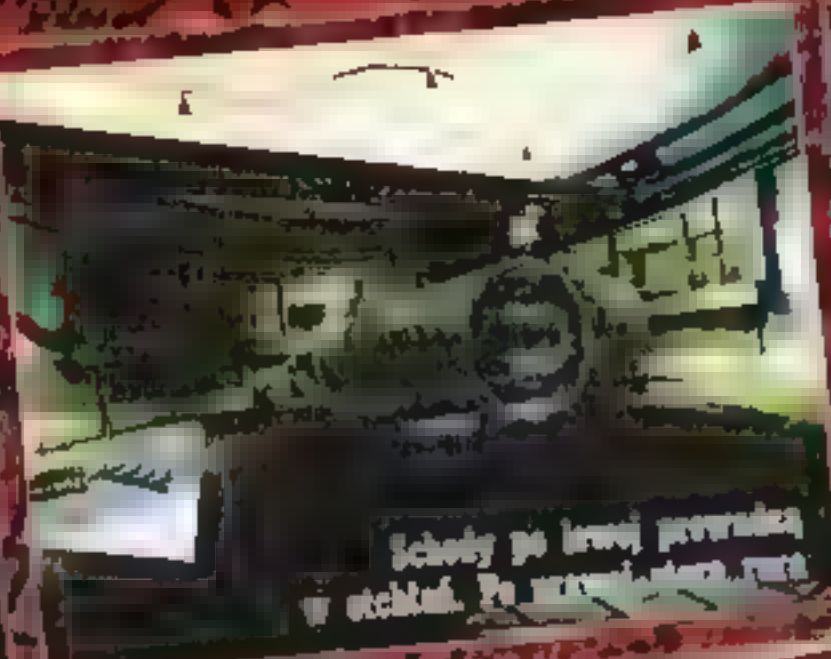


Oficjalna strona imprezy: www.battlefield.gry.wp.pl



Pełna kultura

**Gra wg przepisu Hitchcocka:
zaczyna się od wybuchu bomby
atomowej. Później napięcie rośnie!**



Programiści Zombie Studios wyróżniają się na tym tle niezwykle gorącym uczuciem, jakim darzą firmę Atari. W wywiadach mówią o niej, jak o najpiękniejszej muzie, a zarazem patronie, sponsorze, mentorze oraz mecenasie. I rzeczywiście, dość interesujący pomysł na grę zrodził się bezpośrednio u wydawcy. Jeden z pracowników wielkiego A przygotował pełen zwrotów akcji scenariusz, którego bohaterem jest członek oddziałów specjalnych, Frank Hayden. Na początku gry leci do Syrii, by przejąć odkrytą przez wywiad broń atomową. Niestety, jego śmigłowiec zostaje zestrzelony. Parę minut później, wielki grzyb podnosi się z ziemi, a fala uderzeniowa łamie po-

Okazywiście rola mentora, jaką wzięło na siebie Atari, nie skończyła się na stworzeniu scenariusza. Firma zakupiła bowiem prawa do silnika sieciowe, strzelanicy UT2004 i dorzuciła słynne Karma engine (podprogram odpowiedzialny za fizykę świata i animację postaci, wzbogacony o efekty RagDoll). Ponadto z Zombie Studios przerobił go tak, by uwzględnić masę ciała animowanej postaci oraz jej kierunek ruchu. W efekcie wciągający mają poruszać się i umierać w znacznie bardziej zróżnicowany sposób niż dotychczas. W grze pojawi się także LipSynch, kod synchronizujący układ ust bohaterów i wypowiadane przez nich słowa. Zorganizowano też sesję motion-capture

Największym atutem SHADOW OPS. RED MERCURY ma być jednak grupowe Sztuczne Inteligencja postaci. Walczący nauczą się kryć w trawie, chować za budynkami i drzewami, skakać przez przeszkody, prowadzić ogień ubezpieczający, a nawet pozorować swą śmierć, by później wykroczyć graczowi za pleców! Oczywiście inaczej będą zachowywać się partyzanci w Czeczeni, inaczej syryjscy najemnicy a jeszcze inaczej rosyjscy żołnierze czy przygotowani do walki w dzungli kongijscy „prywatnie”

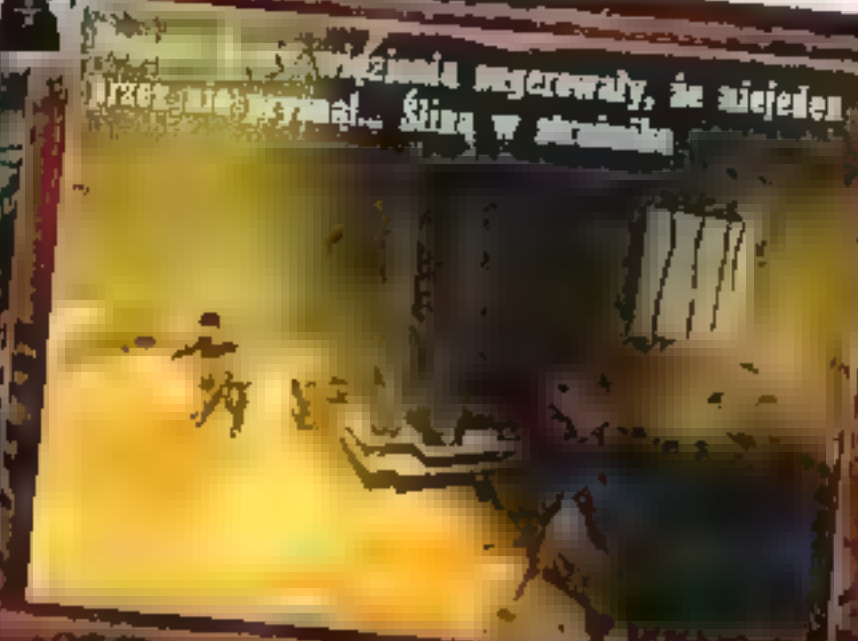
W SHADOW OPS pojawi się też Multiplayer z dużymi mapami nawet dla 16 walczących. Przewidziano tryby Deathmatch Team Deathmatch, CTF i Hostage Rescue.

Shadow Ops Red Mercury

Kolejna gra o udziałach specjalnych. Tym razem naprawdę ładna, efektowna i doinwestowana. Oby jeszcze okazała się grywalna, a będzie naprawdę miodnie.



But — umożliwia
komandorowi dostać
z buta w nogi.





Poprowadź Polskę do zwycięstwa z UEFA EURO 2004

[illegible]

Dostałeś właśnie powołanie do woja. Jedziesz czy wolisz dzieci-kwiaty, alkohol oraz wolną miłość?

MEN OF VALOR VIETNAM

A więc mamy uznać jak bohaterów? Czyżbyśmy mieli być bohaterami? W tym momencie nie ma znaczenia, czy jesteśmy bohaterami czy nie. Ważne jest to, że jesteśmy. W tym momencie nie ma znaczenia, czy jesteśmy bohaterami czy nie. Ważne jest to, że jesteśmy. W tym momencie nie ma znaczenia, czy jesteśmy bohaterami czy nie. Ważne jest to, że jesteśmy.



Ramka obrazka pozare Johna. Zostały tylko nogi i kawałek korpusu. Przerazony Mark strzelał w białą obwódkę jak oszalały

W tym momencie nie ma znaczenia, czy jesteśmy bohaterami czy nie. Ważne jest to, że jesteśmy. W tym momencie nie ma znaczenia, czy jesteśmy bohaterami czy nie. Ważne jest to, że jesteśmy.



W tym momencie nie ma znaczenia, czy jesteśmy bohaterami czy nie. Ważne jest to, że jesteśmy. W tym momencie nie ma znaczenia, czy jesteśmy bohaterami czy nie. Ważne jest to, że jesteśmy.

Zwisające z sufitu dziabągi były trudnym przeciwnikiem. Żołnierze woleli jednak walczyć z nimi niż ze swoim najgorszym wrogiem – kochką podrobną.

Call of Honor Allied Vietnam

Firma 2015 zasięgnęła doskonałego MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT. Potem podzieliła los tych, którzy nie oczekiwali, odnosząc wielkie sukcesy. Rozpadła się w drobny mak. Na szczęście zatriumowane w niej talenty nie wyginęły tak łatwo. W czasie jej dema zaszaleła. Część pracowników w powie brwiła. Zaczęła powstawać. W końcu w końcu w końcu obecnej powstała oczekiwana MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT. Kłopotu grałkow oraz kół w postawie. W końcu powstała. W końcu powstała. W końcu powstała.



Pozary lasu to śmiertelne zagrożenie dla wszystkich leśnych zwierzątek. Biedne chomiki i sarenki o włochatych nóżkach

Men of Valor Vietnam

W tym momencie nie ma znaczenia, czy jesteśmy bohaterami czy nie. Ważne jest to, że jesteśmy. W tym momencie nie ma znaczenia, czy jesteśmy bohaterami czy nie. Ważne jest to, że jesteśmy.

Nie ma wolnej miłości. Jest to miłość, która, mordując i kłopotując, nie może być miłością. Nie ma wolnej miłości. Jest to miłość, która, mordując i kłopotując, nie może być miłością.

NOWY WYMIAR RPG

TERAZ W POLSKIEJ WERSJI

Game4u



DIVINE DIVINITY™

POKIERUJ SVOIM PRZEZNACZENIEM

TRZY CD!



WYBORA

Ocena: 10/10

„Dla mnie Divine Divinity jest najlepszą grą, w jaką grałem przez ostatnie sześć miesięcy”.



Ocena: 9/10

„Gra łączy tempo akcji Diablo, fabulę Baldur's Gate i złożoność oraz interaktywność Ultima”.

SPRAWDZ
W SWOIM KIOSKU
JUŻ W MAJU!

WWW.GAME4U.PL

WWW.DIVINE-DIVINITY.COM

26⁹⁰
PLN



©2002-2004 CDV Software Entertainment AG. Wszelkie prawa zastrzeżone. CDV logo CDV i Divine Divinity są zarejestrowanymi znakami towarowymi albo znakami towarowymi CDV Software Entertainment AG lub Lucas Studios w Stanach Zjednoczonych, Ameryki Północnej, Wielkiej Brytanii i w innych krajach.



BESIEGER



Aby zaistnieć na dłużej, w świadomości fanów strategii czasu rzeczywistego i jednocześnie uniknąć stworzenia kłona WARCRAFTA lub AGE OF EMPIRES, trzeba się naprawdę wysilić. Czy Rosjanie z Prima Software będą potrafili zaproponować nam coś świeżego w swojej grze BESIEGER? Poczekamy zobaczymy.

Fabula opowiada o koegzystencji dwóch ras: Wikingów i Cymeryczyków – która do pewnego momentu była harmonijna, a potem cała harmonia wzięła w łeb. Pożogę zaczęli Cymeryczycy, a konkretniej: skłonna do spisków rodzina króla Konina. Postacią króla będziesz sterować przez część gry, a podczas pozostałych etapów staniesz na czele armii Wikingów pod komendą Barmalaya.

wyszkolonego żołnierza warto zachować przy życiu, bowiem część jednostek przechodzi do następnych poziomów gry. Ciekawe rozwiązanie to możliwość ponownego przekwalifikowania jednostek z wojaków w zwykłych robotników. W grze znajdzie się około 30 typów jednostek plus postacie niezabite, natomiast budynków będzie 40 rodzajów. Do rozwoju osad służą trzy surowce: drewno, kamień i żelazo. Jak sama nazwa wskazuje, niezwykle istotnym elementem zabawy będzie obleganie twierdz nieprzyjaciela.

Poza grą dla pojedynczego zawodnika dostaniesz także tryb wieloosobowy z takimi opcjami jak „wszyscy przeciwko wszystkim”, „przechwyć artefakt” – każda ze stron musi ukraść wrogowi cenny przedmiot i zanieść do swojego obozu, „obóz nie” oraz „walka taktyczna”. Będzie zatem z czego wybierać. Oby tylko BESIEGER zaproponował nam coś więcej, niż powielenie oklepanych schematów.



Besieger



BESIEGER nie wygląda na Kolumba, ale miejmy nadzieję, że z krainy o nazwie „RTS” wydobędzie trochę nowych rozwiązań.

powodów braku rewolucji

W tym miejscu autorzy gry Besieger chcą przedstawić kilka powodów, dla których gra nie jest rewolucyjna. Wskazują na to, że gra jest w dużej mierze inspirowana przez inne gry w tym gatunku, co jest naturalnym procesem w tworzeniu nowych tytułów. Wskazują również na to, że gra jest w dużej mierze inspirowana przez inne gry w tym gatunku, co jest naturalnym procesem w tworzeniu nowych tytułów.

BARD'S TALE

grywaną się na północy Szkocji (Wyspy Orkney). Autorzy mocno podkreślają fakt, że pragną sobie z niektórymi zgranych RPG'owych motywów zrobić jaja. I tak na przykład, gdy bohaterowi przyjdzie w jakiejś przykurzonej piwnicy trząść szczury po łbach (pamiętasz FALLOUT?) to da wyrazie do zrozumienia „jak bardzo się tym zadaniem czule zainwestowałem”. A gdy z kolei na ratunek czekać będzie piękna księżniczka na szczycie wieży to nasz bard westchnąwszy skomentuje ze smutkiem: „te piękności sadowić na parterze”. Dowcipów tego typu ma być bez liku. Narrator będzie podpowiadał bohaterowi jak się zachować, a gdy ten odlegnie za bardzo od wyznaczonego punktu, to „komentarz” pozwoli sobie na korygowanie poczynąń barda.

Podstawą prowadzenia rozgrywki będą zdolności muzyczne i wokalne – umiejętność „rytmiczna” – pozwalająca na przywoływanie pomocników w postaci stworzeń z szerokiego bestiarium. Początkowo bard umie

tylko ściągnąć do pomocy szczura, ale nie od razu Rzym zbudowano. Wraz z rozwojem postaci, nie tylko typ, ale i ilość bestii-podkomendnych ulega poprawie. Rzecz jasna rozwijać będziesz też inne umiejętności (zręczność, siła, żywotność, charyzma). Ciekawie rozwiązano ulepszenie ekwipunku – nowa, lepsza broń automatycznie zastępuje starszą, a ta druga zamieniana jest w złoto. Jeśli autorzy mają w zanadrzu więcej takich smaczków, to szykuje nam się niezły hit.

Bard's Tale



Jeszcze nigdy nie przywołałem zwierząt przy pomocy instrumentów muzycznych – ale przypieczętuję przy dużym kłucie to też intrygująca sprawa. BARD'S TALE – przyjdzie czymś przedziwnym.



Jeśli twórcy wywodzą się z ekipy, która tworzyła FALLOUT, do swojej nowej gry przygotowali ponad 700 stron dokumentacji i przez sześć miesięcy pisali same tylko dialogi. To takiego projektu nie czuć zbytnio nie wypada.

BARD'S TALE będzie grą role-playingową.

Dwóch na jednego, to nie wróży nic dobrego. Ale razem dany radę, ty i ja, mój brachu, pokonamy ich bez strachu.



Podstuchaliśmy...

WYWIAD z polskim EA Polska

Polski oddział Electronic Arts uruchomił swoją stronę internetową (www.polka.ea.com), a także lokalne biuro pomocy. Jeśli nie chcesz ograć, kupując oryginalną płytę bądź nie jesteś w stanie zainstalować dodatku do gry THE SIMS dzwonić pod numer 0-22 640 23 34.

DUNGEON SIEGE 2: KONTAKT z KRAJEM

Przez rok DUNGEON SIEGE 2, bierząc się do ławki sprzed dwóch lat, powoli zbliża się do końca. Gra przyniesie nowe fabryki i nowe rodzaje potworów. Szczęśliwie dla graczy, którzy chcą bardziej interaktywny świat i maczą pojedynki w internecie.



GRACZ I POLSKA WYCIĄG

Gracz Nowell z Valve, który pracował nad grą Half-Life 2, został wycofany z gry. W tym czasie, gdy gra była już w fazie produkcji, Valve zdecydowało się na wycofanie go z gry.

THE ROCK: WYCIĄG z gry

Dwayne "The Rock" Johnson, były zawodnik w obszarze akcji, który zagrał w grze The Rock, został wycofany z gry. W tym czasie, gdy gra była już w fazie produkcji, Valve zdecydowało się na wycofanie go z gry.



W 2003 roku, w ciągu dwóch tygodni, sprzedaż gry The Rock w Polsce i 70 tys. w Czechach i na Słowacji. Jej łączna sprzedaż wyniosła 29 mln sztuk. To więcej niż konkurencja (Call of Duty - 23 mln, LBA - 13,4 mln). W tym roku CD Projekt planuje powiększyć sprzedaż, bo może to być trudne - firma specjalizuje się w tworzeniu tytułów, nie w dystrybucji.

KONSOLE I PC

W Sieci można już znaleźć dwa pierwsze konsolki Xbox. Programy Xbox i GBA nie mają na pewno specjalnego znaczenia, ale pozwalają uruchomić niektóre gry. Przykładowo konsolki TUROK EVOLUTION są łatwiejsze do uruchomienia na konsoli Xbox niż na PC. W tym czasie, gdy gra była już w fazie produkcji, Valve zdecydowało się na wycofanie go z gry.

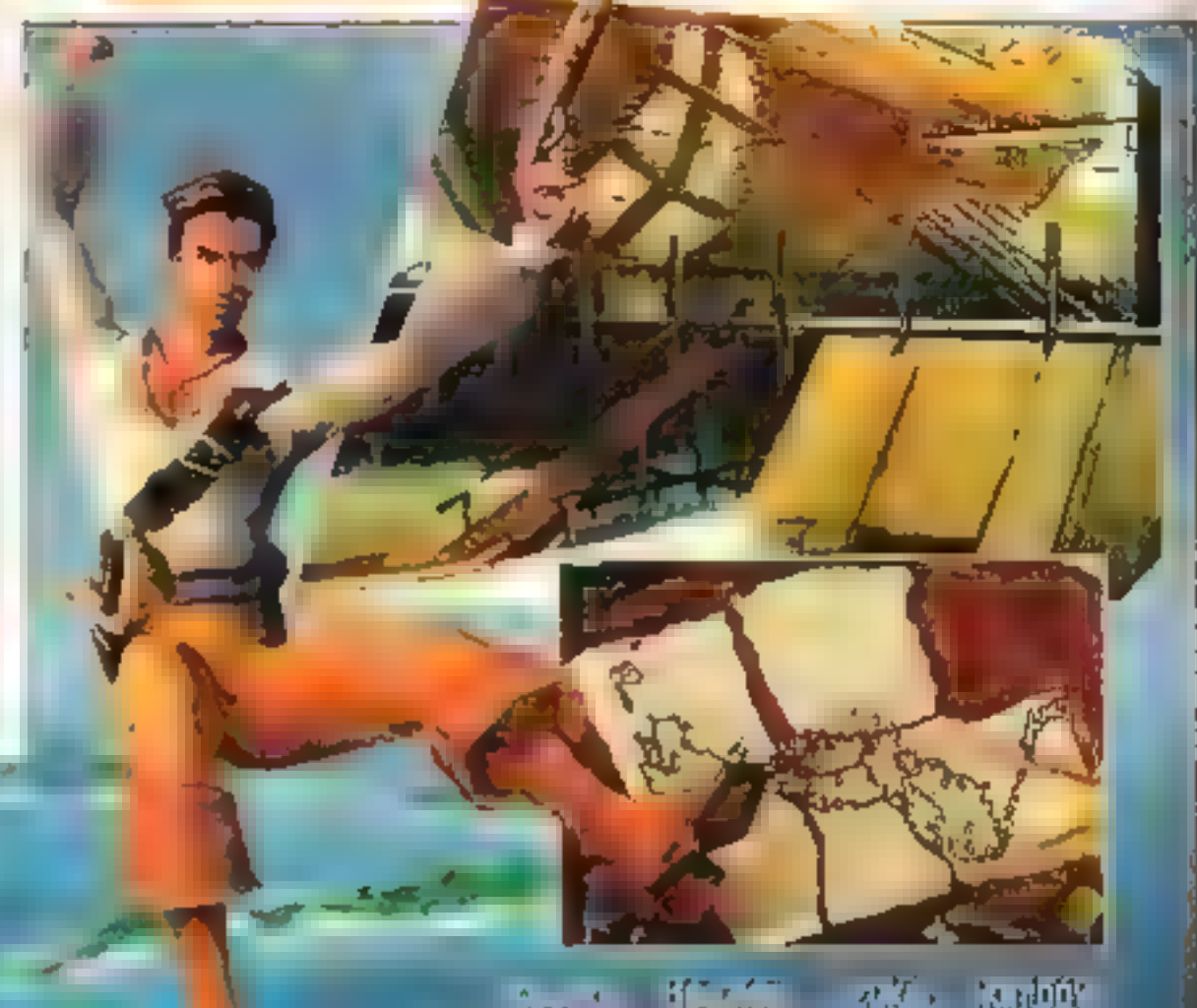
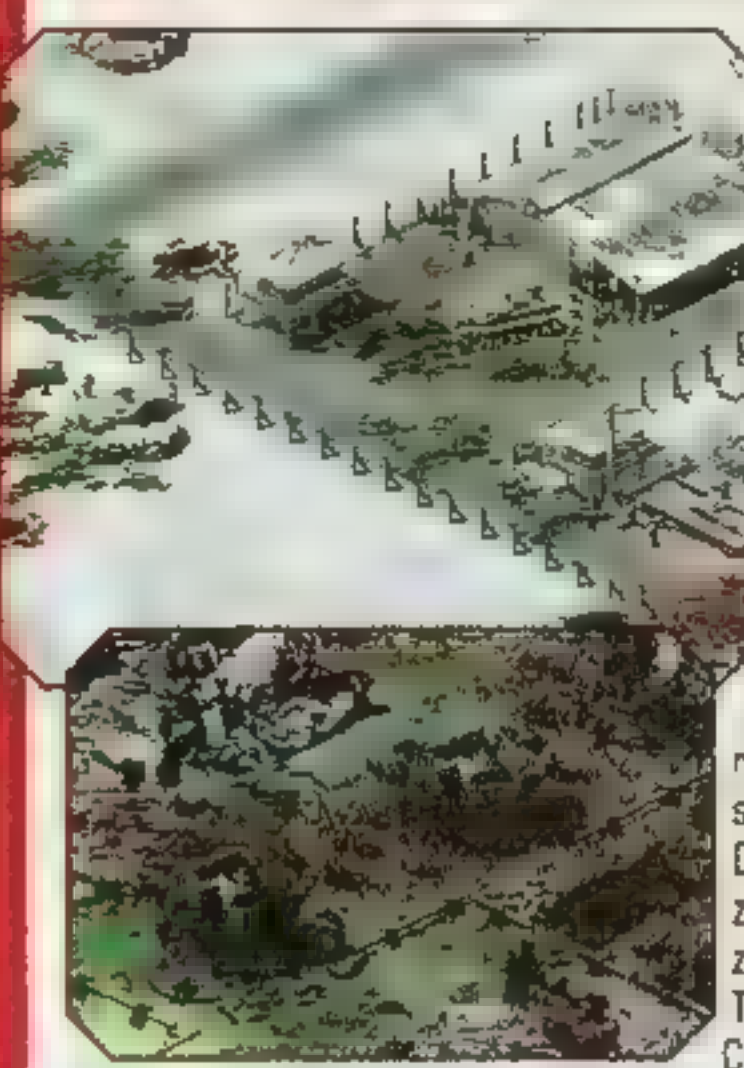
Settlers 5

Minęło już dziesięć lat, odkąd rycerz po raz pierwszy przyjechał do potężnego zamku położonego gdzieś na uboczu niewielkiego księstwa. Dość śmieszne intro robiło wówczas kolosalne wrażenie, a rozgrywka wciągała niczym świstak sreberka. Nic dziwnego, że najnowsza, piąta już odsłona OSADNIKÓW nie przyniesie wiek zmian. Gracz nadal będzie stawiał chorągiewki, wozil drewno od drwala do budowniczego, a u rybaka kolował fisze. Program zaszkudzi jednak szatę graficzną. Autorzy gry zdecydowali się wreszcie na pełen trójwymiar. Skorzystali ze sprawdzonego silnika Renderware, uproszcili interfejs, wprowadzili nowe towary, nowe zawody. Poprawili model ekonomiczny oraz rozszerzyli tryb bitewny. O tym, czy przypadkiem się nie sfałszyli, przekonasz się pod koniec tego roku, kiedy SETTLERS 5 trafi wreszcie do sklepów.



Caribbean Crisis

Karibby. Piach, pa my, panny w bikini i martini. Wstrząśnięte, nie zmieszane. Chce się żyć! Sęk w tym, że nie bardzo można. Akcja gry CARIBBEAN CRISIS toczy się bowiem w 1962 roku, w samym środku kryzysu kubańskiego. Bezsilni Amerykanie z rozkazu samego JFK atakują radziecką atomową okręt podwodny. Ow odpowiada ogniem. Wybuch gigantyczny konflikt. Kuba niemalże znika z powierzchni Ziemi, a Moskwa, Leningrad, Nowy Jork, Waszyngton zamieniają się w zgłiszczą. Rozpoczyna się bój o surowce naturalne - te nieskazane, rzecz jasna. Z oczywistych względów do ich zdobycia strony wykorzystują jednostki tradycyjne. A gracz? Gracz ma nową strategię czasu rzeczywistego. Dopracowaną widowiskowo z autentycznymi jednostkami z lat 60. oraz muzyką z epoki. Tytuł alternatywny produkcji CUBAN MISSILE CRISIS.



Sid Meier's Pirates!

W 1987 roku, Sid Meier, twórca gry PIRATES, w 2004 roku wydał odpowiednią wersję, z tytułową "Wiosną negalemanów". SID MEIER'S PIRATES! Wiosna w harszcza bandy zabójców, a znowu kapłana potężnego galeonu. Pracę dostaniesz na Karibach - zmiesz się z piratami, kupieciami, podróżnikami i napadaniem na porty. Tylko



W 1987 roku, Sid Meier, twórca gry PIRATES, w 2004 roku wydał odpowiednią wersję, z tytułową "Wiosną negalemanów". SID MEIER'S PIRATES! Wiosna w harszcza bandy zabójców, a znowu kapłana potężnego galeonu. Pracę dostaniesz na Karibach - zmiesz się z piratami, kupieciami, podróżnikami i napadaniem na porty. Tylko

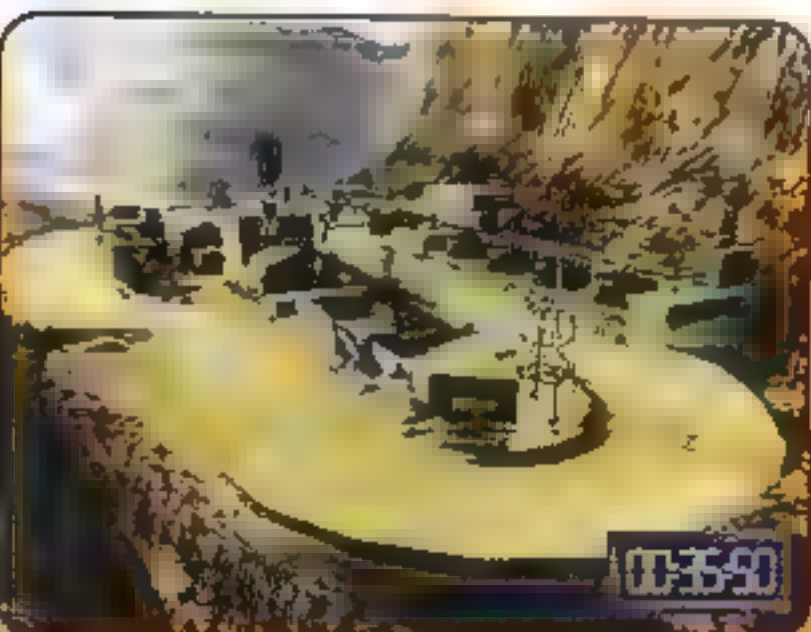
Call of Duty: United Offensive



granaty i ratując się przed tymi, które zrzędzeniem losu wrócą do ciebie. Poprawiona Sztuczna Inteligencja przeciwników oraz lepsza grafika (wybuchy, opady deszczu i śniegu) to kolejne atuty UNITED OFFENSIVE. Nowości nie omiata też trybu Multiplayer. Gracze wezmą udział w Tank Battle oraz rozgrywkach typu Domination, zaś dołączony do gry edytor pozwoli im zaprojektować większe i ciekawsze mapy



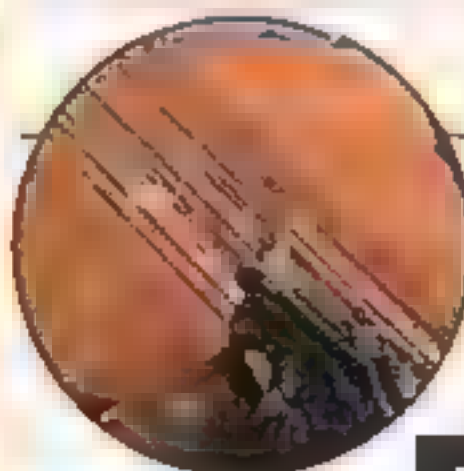
Pierwszy oficjalny dodatek do jednej z najlepszych gier minionego roku zabierze cię w podróż po polach największych bitew II wojny światowej. Zobaczysz walkę w rejonie Bastogne, bój o Kursk, a także piaski Sycylii. Wskoczysz do czołgu, by z jego kabiny słać zniszczenie, a także pobawisz się mrocznym płomieniem. Wiele czasu spędzisz, rzucając



Hellforces



Rosyjska strzelanina FPP z paskudami w rolach głównych. Jej akcja rozpoczyna się z chwilą, gdy biofizyk Henry Alfred Cole odkrywa metodę oddzielania duszy od ciała. Tworzy w ten sposób pozbawione jaźni potwory, przypominające charakterem popularne zombie. Kontrolę nad jednym z nich przejmują demon Baphomet i zakłada oficjalny kult Lucyfera. Nadejście Czarnego Pana zbliża się wielkimi krokami i zadanie gracza polega na tym, żeby temu zapobiec. Najlepiej wybierając wszystkie bestie w pień. W HELLFORCES pojawi się około 45 potworów, ponad 20 rodzajów broni i sprzętu, w tym noktowizor, lornetka i czujnik ruchu. Sama gra utrzymana będzie w stylu diadka o imieniu DOOM – a więc dużo, dużo, dużo strzelania i mało, mało, mało myślenia. Bo i po co myśleć? Że niby myślenie ma przyszłość? Buhahahaha



Prism: Threat Level Red

Pamiętasz REAL WAR? Była to niezbyt udana strategia czasu rzeczywistego, która powstała na podstawie programu szkoleniowego armii amerykańskiej. Jej autorzy przerzucili się na gry FPP. Obecnie tworzą PRISM: BLACK SHIELD, darmową reklamówkę Gwardii Narodowej, swoisty odpowiednik osławionego AMERICA'S ARMY. Jednocześnie kończą prace nad jej komercyjną wersją, zatytułowaną PRISM: THREAT LEVEL RED. Jej akcja toczy się w niedalekiej przyszłości, kiedy to Stany Zjednoczone tworzą nową jednostkę do walki z terroryzmem, wykorzystując najnowsze zdobycze techniki i pełniącą chwilami rolę kontrwywiadu. W porównaniu z BLACK SHIELD, gra zawierać będzie więcej lokacji, misji i broni, a także rozbudowany tryb dla pojedynczego gracza



Vanguard: Saga of Heroes

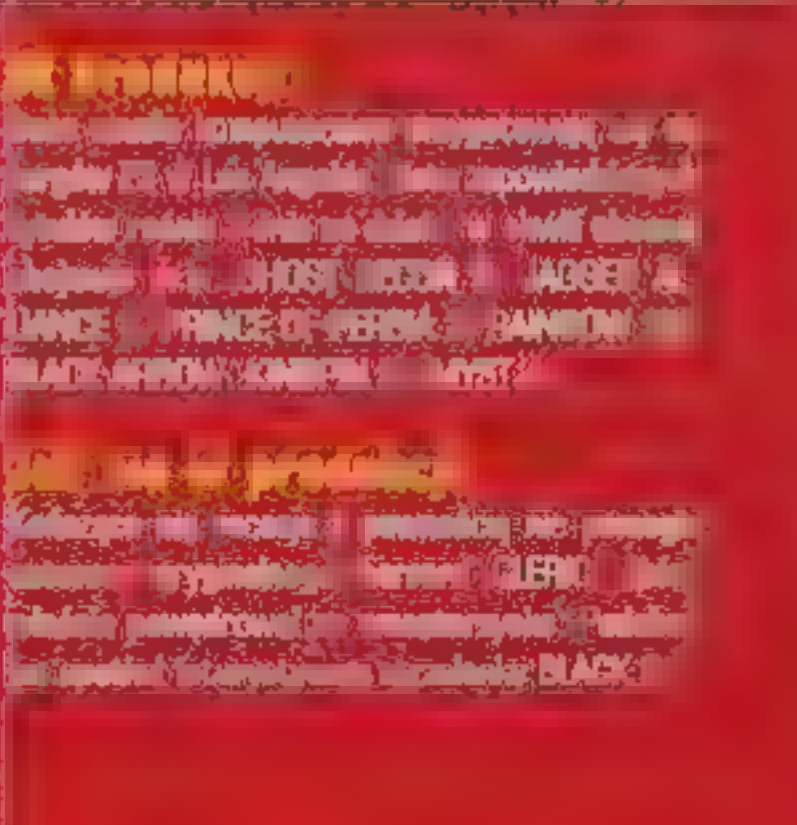
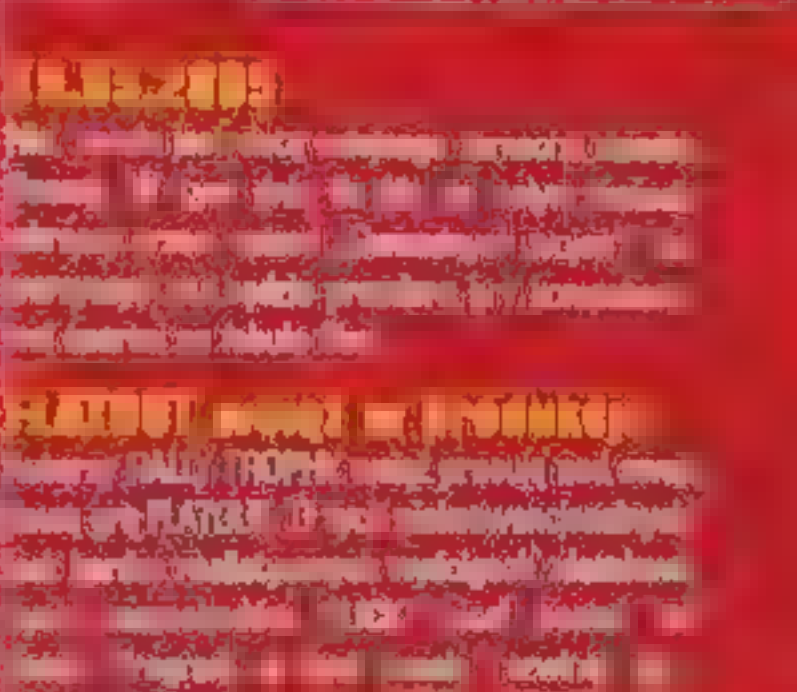
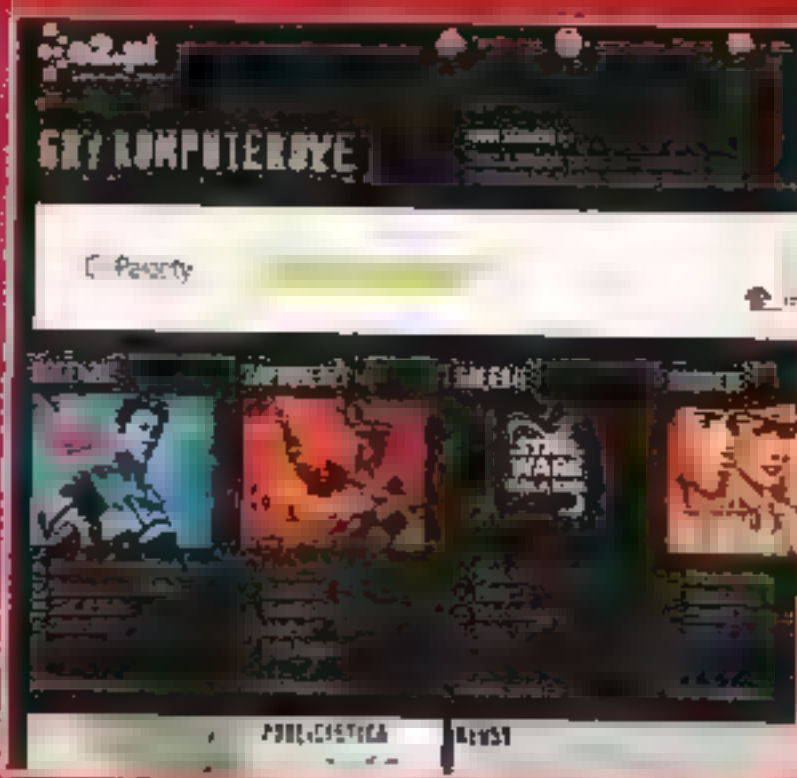
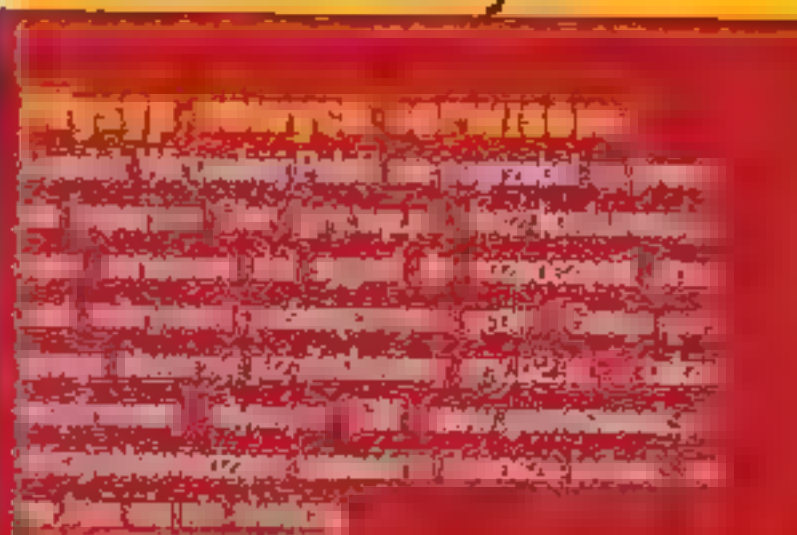
Wyobraź sobie bezkresny łąd zamieszany przez smoki i rycerzy, pełen tłocznych miast i strzelistych zamków, cichych i spokojnych wiosek, skarbowo pokrywanych w zapomnianych grobowcach i głębokich jaskiniach. Tak, tak, to twoja nowa ojczyzna! Już niedługo znać będziesz siebie w niej dom, zatrudnisz się jako wojownik, barman, kupiec bądź rze-



mieśnik i zakupisz wóz oraz konia. Jeśli zechcesz, wdasz się w dworskie intrygi, dogadasz się z lokalnymi przedstawicielami prawa i wsuniesz w tę czy inną kieszeń fałszywą załatwisz komuś ban. W czasie zamorskiej wyprawy stoczysz bój z piratami, zwiedzisz też głębokie lochy pod zrujnowanym zamkiem, w którym straszy VANGUARD to gra sieciowa trzeciej generacji, perfekcyjnie grafiicznie i wciągająco. WORLD OF WARCRAFT oraz EXARCH zyskają naprawdę męznego konkurenta!



Podsluchaliśmy...



Podstuchaliśmy...

Wojna w powietrzu
Wojna w powietrzu to gra o wojnie w powietrzu. W grze walczysz z samolotami, śmigłowcami i rakietami. Gra jest przeznaczona na PC i Xbox. W grze walczysz z samolotami, śmigłowcami i rakietami. Gra jest przeznaczona na PC i Xbox.

Wojna w powietrzu
Wojna w powietrzu to gra o wojnie w powietrzu. W grze walczysz z samolotami, śmigłowcami i rakietami. Gra jest przeznaczona na PC i Xbox. W grze walczysz z samolotami, śmigłowcami i rakietami. Gra jest przeznaczona na PC i Xbox.

Wojna w powietrzu
Wojna w powietrzu to gra o wojnie w powietrzu. W grze walczysz z samolotami, śmigłowcami i rakietami. Gra jest przeznaczona na PC i Xbox. W grze walczysz z samolotami, śmigłowcami i rakietami. Gra jest przeznaczona na PC i Xbox.

Wojna w powietrzu
Wojna w powietrzu to gra o wojnie w powietrzu. W grze walczysz z samolotami, śmigłowcami i rakietami. Gra jest przeznaczona na PC i Xbox. W grze walczysz z samolotami, śmigłowcami i rakietami. Gra jest przeznaczona na PC i Xbox.

Wojna w powietrzu
Wojna w powietrzu to gra o wojnie w powietrzu. W grze walczysz z samolotami, śmigłowcami i rakietami. Gra jest przeznaczona na PC i Xbox. W grze walczysz z samolotami, śmigłowcami i rakietami. Gra jest przeznaczona na PC i Xbox.

Wojna w powietrzu
Wojna w powietrzu to gra o wojnie w powietrzu. W grze walczysz z samolotami, śmigłowcami i rakietami. Gra jest przeznaczona na PC i Xbox. W grze walczysz z samolotami, śmigłowcami i rakietami. Gra jest przeznaczona na PC i Xbox.

Wojna w powietrzu
Wojna w powietrzu to gra o wojnie w powietrzu. W grze walczysz z samolotami, śmigłowcami i rakietami. Gra jest przeznaczona na PC i Xbox. W grze walczysz z samolotami, śmigłowcami i rakietami. Gra jest przeznaczona na PC i Xbox.

Wojna w powietrzu
Wojna w powietrzu to gra o wojnie w powietrzu. W grze walczysz z samolotami, śmigłowcami i rakietami. Gra jest przeznaczona na PC i Xbox. W grze walczysz z samolotami, śmigłowcami i rakietami. Gra jest przeznaczona na PC i Xbox.

Wojna w powietrzu
Wojna w powietrzu to gra o wojnie w powietrzu. W grze walczysz z samolotami, śmigłowcami i rakietami. Gra jest przeznaczona na PC i Xbox. W grze walczysz z samolotami, śmigłowcami i rakietami. Gra jest przeznaczona na PC i Xbox.

Children of the Nile

Jesli chodzi o sławę, Chris Beatrix nie może równać się z S. Beatrix. Beatrix, czy Jolani, Carmichael, ale swoje już zrobił. Spójrz na cudownych łepak wyszły bowiem gry takie jak LORDS OF THE REALM czy ZEUS. Spokojnie, pozostawiając GIESARZA sprawię, Beatrix nie jest się swoim własnym projektem. CHILDREN OF THE NILE będzie podobnie jak FARADON – strategiczną symulacją państwa egipskiego, prowadzoną do zarządzania pojedynczymi miasteczkami. Autoczy, zapożyczył ją w trójwymiarową grafikę oraz wirtualnych mieszkańców o własnych potrzebach i upodobaniach. Po starali się o zupełnie nowy system gospodarki.



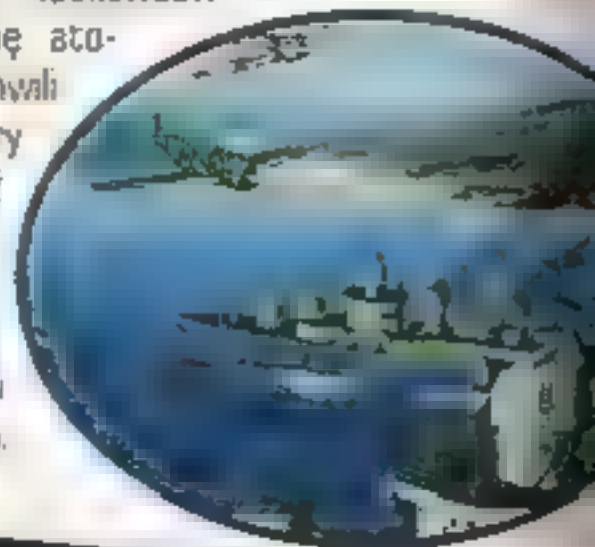
czy, wygodny interfejs. W grze nie ma, ale wydaje się jednak, że gracz nie musi być FARADON 2. Grę ładniejszą z S. Beatrix, ale nie, lecz pozbawioną przełomowych pomysłów.



Sukces maskobudżetowej strzelanki PACIFIC WARRIORS 2 został zauważony także i za wschodnią granicą. Polski Tamtejsza Baka (skandynawski stwór, który wyl na Mumin-ków) rozpoczął prace nad PACIFIC STORM, zręcznościową symulacją z czasów II wojny światowej. Udziałała ją jednak o elementy kasycanej strategii czasu rzeczywistego. Gracz pokieruje losami wojsk ja-

Pacific Storm

pońskich bądź amerykańskich, będzie też wydobywał surowce naturalne. Zajmie się dowodzeniem na poziomie strategicznym i taktycznym, decydując o ruchach wojsk powietrznych, lądowych, wodnych i podwodnych. Dzięki gronu naukowców wyprodukują bombę atomową. W dowolnej chwili wskoczy też za sterami myśliwca bądź pobawi się w kapitana łodzi podwodnej. Coz, jeśli to się uda, będzie wyczes peruki jak ze czasów Ludwika XIV zwanego Słońcem.



TOP-13 LISTA

1	Diablo 2 PC	888	8	Baldur's Gate 2 PC	104
2	NFS: Underground PC, PS2, Xbox, GCM	127	9	Battlefield: Vietnam PC	145
3	Call of Duty PC, PS2	073	10	Warcraft III PC	010
4	Gothic 2 PC	060	11	SW: Knights of the Old... PC, Xbox	130
5	Colin McRae Rally 04 PC, PS2, Xbox	150	12	Far Cry PC	154
6	Max Payne 2 PC, PS2	071	13	GTA III PC, PS2	001
7	GTA Vice City PC, PS2	025			

PC / PS2 / Xbox

Novadrome

Dziewięćdziesiąt tras i blisko 30 pojazdów buggy pojawi się w futurystycznych wyścigach firmy Stainless Games, zatytułowanych NOVADROME. Gracz wcieli się w nich w Ziemianina porwanego przez kosmitów. Lfoludki troszkę go poabdukują, po czym przeniosą na chwilę na planetę Nova. Do niedawna lokalne władze organizowały tam brutalne walki gladiatorów. Doprowadziły one do krwawych rozruchów (przypomina się wojna futbolowa między Salvadorem a Hondurasem z 1969 roku).



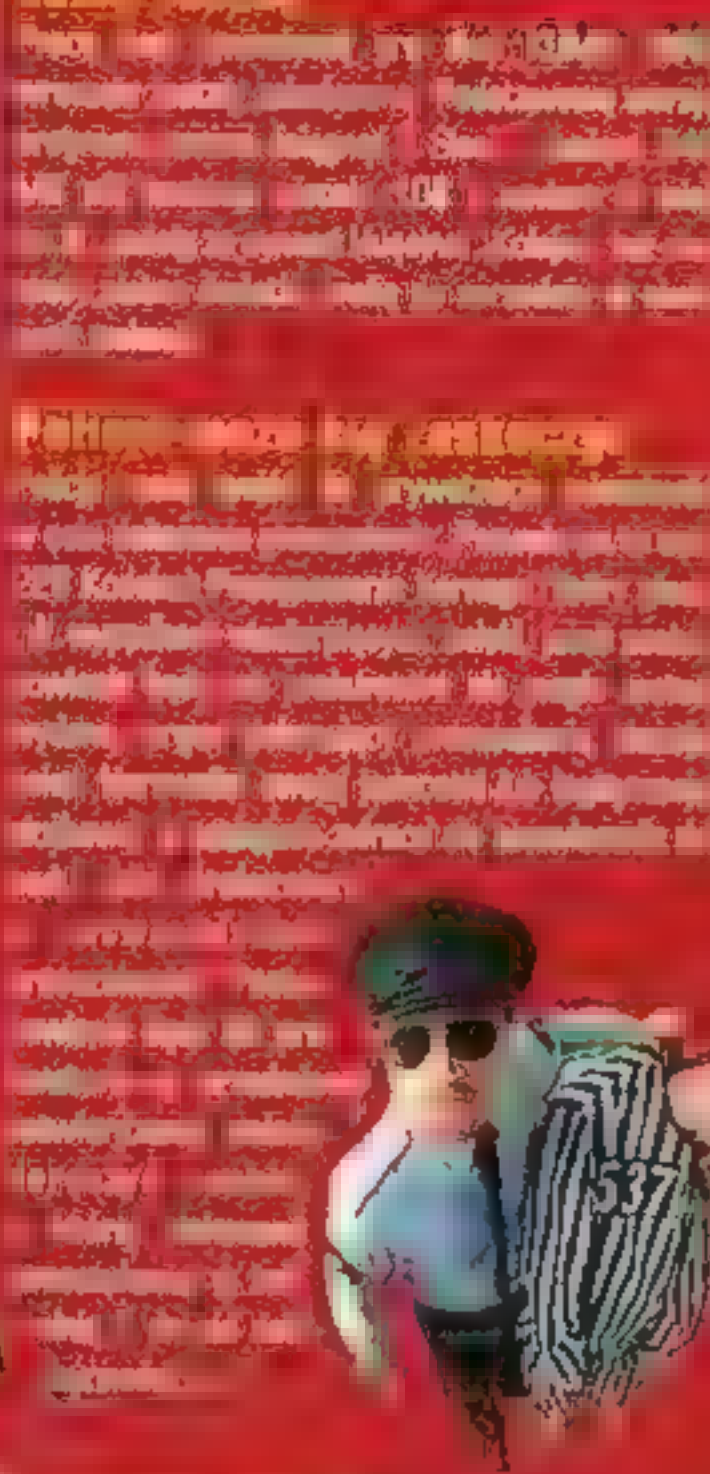
I tak przerażyli Novalordów, że ci postanowili organizować kolejne wyścigi na Ziemi. Gracz wróci więc na macierzystą planetę i tam będzie rywalizował na upstrzonych neonami torach, zdobywając coraz lepszy sprzęt. Będzie też śmigał po pętliach, skakał z ramp i korzystał ze stref turbo. Czyżby klon opisywanego w poprzednim numerze HOT WHEELS WORLD RACE?

Czeska Cenega pracuje nad przygodówką z elementami RPG. W grze GOOKA gracz wcieli się w sędziego o telepatycznych zdolnościach, który wraca do swego domu po dłuższej nieobecności. Zastaje zonę ciężko chorą i chatkę w gruzach. Dowiaduje się też, że jego syna porwano. Gooka – bo tak nazywa się bohater – wyrusza w podróż. Zwiedza kilka rozległych krain i spotyka około 40 różnych postaci. Czasem będzie też walczył z napotkanymi bestiami. Pojedynek rozwiązano podobnie jak w serii FINAL FANTASY, tj. będą się toczyć w trybie turnowym. Zaletą gry ma być również szata graficzna (dynamiczna i animowana roślinność, dzień zmieniający się w noc, efekty pogodowe) oraz świetne filmiki przerywnikowe, generowane na silniku programu. Wszystko fajne, tylko czemu gracze wciąż nie zabaczyl SHADE WRATH OF ANGELS?

THE WINDY WINDMILL



Podstuchaliśmy...



PRZEBOJÓW

**Głosuj SMS'em
Wygraj nagrodę**

Poczekalnia

014 Newerwinter Nights	152	Patience: Jealousy - PC, PS2, Xbox, GBA, NDS
160 Hitman Contracts - PC, PS2, Xbox	153	Świątynia Pierwotnego Zła - PC
137 Final Fantasy XI - PC, PS2	132	LotR: War of the Ring - PC
161 TOCA Race Driver 2 - PC, Xbox	034	Morrowind - PC, Xbox
162 Perikiller - PC, GBA	155	SD Gundam Tomboy - PC, PS2, Xbox
019 Disciples 2 - PC	166	Massive Assault - PC
138 Legacy of Kain: Defiance - PC, PS2	167	Counter Strike: Condition Zero - PC
163 Unreal Tournament 2004 - PC, Xbox	003	The Sims - PC, PS2
164 Spider 2 - PC	054	Pracuj z Kanałami - PC, PS2
005 Max Payne - PC, PS2, PS3, Xbox	158	Hidden & Dangerous 2 - PC
002 Medal of Honor - PC	012	Star Wars: Jedi Knight 2: Jedi Outcast - PC, PS2
059 Star Wars: Jedi Knight: Jedi Academy - PC	168	No Man's Land - PC
030 Mafia - PC, PS2	136	Beyond Good & Evil - PC, PS2, GBA, Xbox
165 Beyond Divinity - PC	057	Fifa 2004 - PC, PS2, Xbox
031 Medieval Total War - PC	125	Prince of Persia - PC, PS2, PS3, Xbox, GBA

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LPCL# (zamiast # podaj przypisany grze numer - jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje - wyślij wiadomość o treści LPCL.nazwa gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS - bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie www.click.pl

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt

CDPROJEKT



Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

HITMAN

CONTRACTS

Gdy HITMAN po raz pierwszy zawitał na pecetach cztery lata temu, przyjęto go z uwagą, ale dość chłodno. Kontrowersyjny temat – wcielanie się w płatnego zabójcę – to niewątpliwie nieczyli materiał na grę i to zarówno od strony koncepcyjnej jak i marketingowej. HITMAN: CODENAME 47 tego potencjału nie wykorzystał. Tytuł przesładowały problemy z rozgrywką i sterowaniem. Sequel, który ujrzał światło dzienne dwa lata później i tytułował się HITMAN 2: SILENT ASSASSIN, udowodnił, że jego duńscy twórcy potrafili wsłuchać się w krytyczne uwagi odbiorców. Oszlifowany diament został przyjęty entuzjastycznie zarówno przez krytyków jak i graczy. Minęły kolejne lata – co takiego nam tym razem zaszerwowano? Danie smaczne, ale niestety odgrzewane w mikrofalówce. No i trochę tego mało!

Wypada zacząć od wprowadzenia w dal-
szy ciąg perypetii Codename 47. Przypo-
mni my, że w drugiej części próbował on
dokonać pewnej przemiany duchowej i na-
zawsze pozegnać brutalną, morderczą
przeszłość, co jednak nie do koń-
ca mu się udało. W części

trzeciej ujrzymy bohatera wy-
krwawiającego się (na
śmierć?), w marnie wspomi-
nającego swoje najtrudniejsze
zadania. Od razu trzeba za-
znaczyć, że zarówno przeryw-
niki filmowe, jak i sama gra są
naprawdę wyjątkowo brutalne,
zatem osoby niepełnoletnie
nie powinny trzymać się
z daleka od tego produktu.
Sceny z podtekstem seksual-
nym, dekomponowane zwłok
strzelone prosto w głowę czy

Waga 100 kg, 1,8 m
Przebiegamy przez to, jakby
byłoby to coś innego.

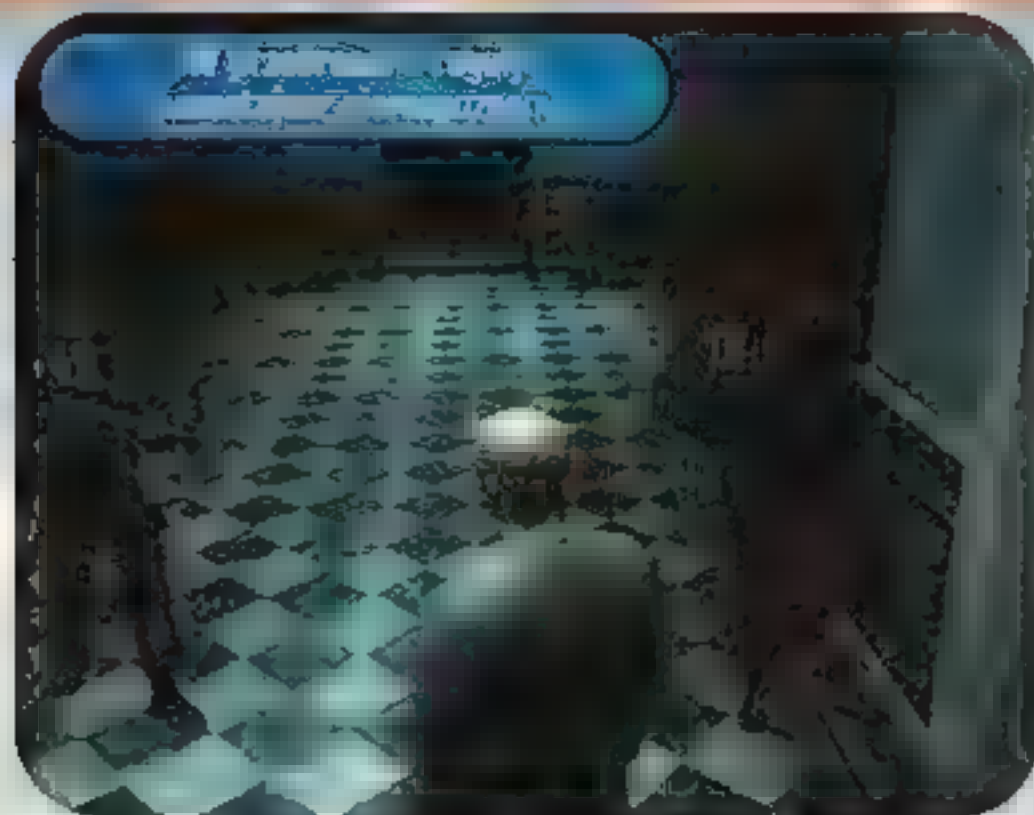
HITMAN TO NIE ASSASYN

W rozszerzeniu tytułu
drugiej części HITMANA (SI-
LENT ASSASSIN) pojawił się pe-
wien paradoks. Oto bowiem słowa
„hitman” i „assassin” zestawiono ra-
zem, mimo iż naszego Codename 47 ra-
czej nie powinno się określać przy pomocy
tego drugiego terminu. Codename 47 („hit-
man”) jest typowym zabójcą na zlecenie i za-
forną, podczas gdy „assassin” to morderca
dokonyjący zamachów na tle politycznym.

Swoją drogą, warto
wspomnieć o genezie słowa
„assasyn” – wywodzi się ono
z arabskiego i jest tak naprawdę
znieskształceniem słowa „hasziszijun”
(oznaczającego „zażywającego ha-
szysz”), tak tytułuje się skrajną odmianę
muzułmańskiej sekty Isma'ilitów, utwo-
rzoną na terenach Persji w czasach
średniowiecznych wypraw krzyżowych.
Assasyni zajmowali się skrytobójczymi zame-
chami i rzekomo przed wykonaniem
zadania oszłamali się haszyszem.

**Codename 47 powraca prawie taki
sam jak był – co z jednej strony
jest komplementem, a z drugiej
krytyką trzeciej części HITMANA**

Nasze jest bardzo wygodne
i bardzo skuteczne.



zarzynanie ludzi rzeźnickim hakiem to nie są obrazy, które można przełknąć „na śniadanie” i spokojnie strawić

Powrót do przeszłości

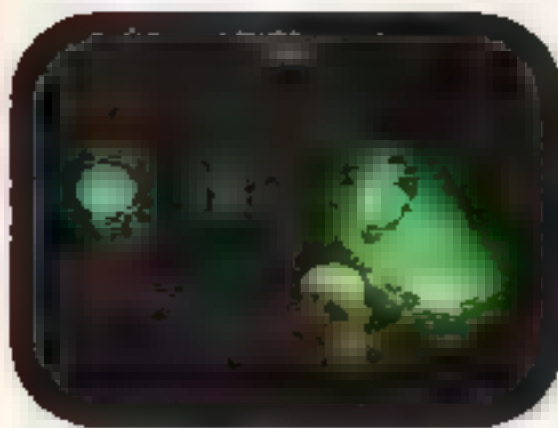
Wróćmy jednak do tematu. Codename 47 we „flashbackach” na nowo przeżywa część swoich dawnych misji i krwawych przygód. Jest to sprytny wybieg ze strony autorów bowiem usprawnia wykorzystanie całych etapów i misji znanych już graczom z oryginalnego HITMANA: CODENAME 47. Tym samym powrócisz do laboratorium, w którym genetycznie „poprawiony” Codename rozpoczął nowe życie – gra startuje tuż po mściwym zabójstwie twórcy hitmanowego projektu, dokonanym przez twojego bohatera. W trakcie gry odwiedzisz jeszcze na przykład Hongkong, który także pojawił się już w oryginalnym HITMANIE. W zasadzie tylko połowa etapów to zupełnie nowe misje, choć i tam można znaleźć zapożyczenia

z poprzednich odcinków (jak na przykład stroje żołnierzy rosyjskich na Syberii). Oczywiście wygląd poziomów uległ poprawie, ale to cały czas ten sam silnik. Pora postawić pytanie, czy wykorzystywanie go w cztery lata po premierze to aby przypadkiem nie jest pójście na łatwiznę? Oparcie fabuły gry na luźnych wspomnieniach z przeszłości głównego bohatera to jeszcze jedno udogodnienie dla autorów – nie musieli się wysilić, aby stworzyć jakąś spójną linię fabularną. Sprytnie to, nieprawdaż?

Wybierając poziom trudności rozgrywki, musisz się poważnie zastanowić. Ma on nie tylko istotne znaczenie zarówno dla charakteru zabawy, jak i przewidywanej długości rozgrywki, a w trakcie przechodzenia kolejnych misji nie wolno ci go zmieniać. Jeśli zdecydujesz się na opcję domyślną, czyli poziom „normalny”, to szybko zauważysz, że najprostszą i najskuteczniejszą metodą walki jest styl „run-and-gun”. Wtedy może się okazać, że zdołasz przebrnąć przez całą grę w czasie około 10 godzin, ani się nie nasycając, ani też nie poznając najciekawszych jej smaczków. Oczywiście, zawsze możesz zdecydować się na taktikę wysublimowaną, dyskretną i oszczędzającą osoby postronne, jednak pokusa łatwej zdobyczy może być zbyt silna i grę ukończysz, nim się porządnie rozkręcisz



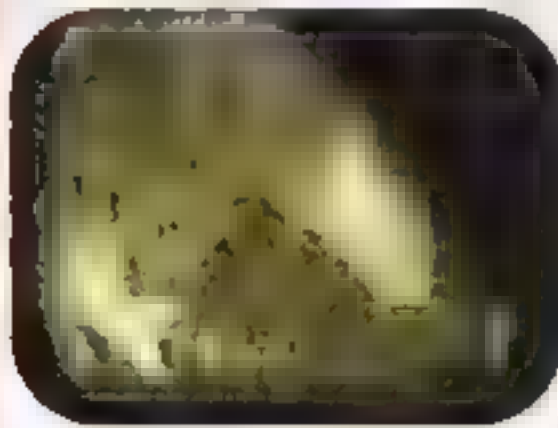
Romania



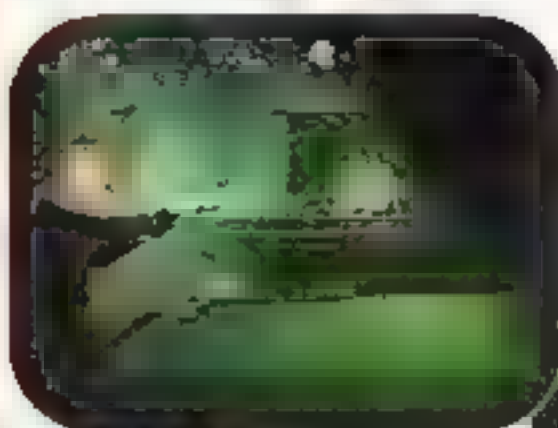
Hongkong



Beldingford Manor



Budapest



Rotterdam Harbour

GDZIE WICHRY PONIOSĄ

Przygoda z HITMAN: CONTRACTS rozpoczyna się tam, gdzie pierwsza część gry – w THE SANITARIUM. Miejsce to wygląda jak sekretne laboratorium do prac genetycznych, połączone z przytułkiem dla obłąkanych. Jakby tego było mało, budynek otoczony jest przez grupę SWAT, której jedynym celem jesteś ty. Cztery piętra THE SANITARIUM i dziesiątki policjantów kręcących się po okolicy wymagają sporego główkowania, jeśli chcesz uciec z życiem. Następnie przenosisz się do rzeźni (THE SLAUGHTERHOUSE) na terenie Rumunii, gdzie musisz rozprawić się z „mięsnym królem” i jego prawnikiem. Na tym etapie atmosferę buduje widok krwawych półtuszy mięsnych na przemian z gośćmi odurzonymi opium na przyjęciu u mięsnego króla. Gdy przeniesiesz się na Syberię do bazy łodzi podwodnych, gdzie budowana jest brudna bomba, czekają na ciebie (poza złowymi warunkami) strażnicy uzbrojeni w AK-74. Co dziwne, wyglądają oni dziwnie podobnie do postaci, które spotykałeś w Sanct Petersburgu w części drugiej HITMANA. W BELDINGFORD MANOR poruszasz się wokół i wewnątrz wielkiej posiadłości – ten etap także jako żywo przypomina mi jeden z rozdziałów w SILENT ASSASSIN. Z kolei w zatoce Rotterdam (rozdział THE BIKER BAR) poruszać się będziesz po terenie industrialnym, z portowymi dokami włącznie. Wreszcie są jeszcze misje w Budapeszcie (cel – szemrany dentysta) oraz Hongkongu, gdzie rozprawisz się z lokalnymi gangsterskimi bossami.

Powodzenia, Codename 47!

NA CZWORO HITMAN POSTĘPUJE

Perypetie słynnych zabójców to temat często wykorzystywany w filmach. Pozwoliłem sobie wybrać cztery tytuły, pokazując różne podejścia do tematu „zabójcy” i do ludzkiego życia.

1. „Diary of a hitman” (1991)

Podejście romantyczne-refleksyjne

Hitman Forest Whitaker przynajmniej chce się pozbyć zony (Sherrylin Fann). Zabójcy targają wątpliwość, w morduszkach nie chcą zacząć, bo nie jest to sztuka, a zabawa.

2. „Lenn Zawodowiec” (1994)



W filmie Luca Bessona zabójca, choć z początku niechętnie, opuszcza się 12-letnią córką o imieniu Metylda. Oboje są dla siebie ważni – warto zobaczyć, jak to będzie.

4. „Ghost Dog – Drogę samuraja” (1999)

Podejście humorystyczne-branżowe

Czarnokóry Amerykanin (gra go Forest Whitaker) w swoim życiu kieruje się kodeksem samurajów. Gdy pewien włoski gangster intryguje jego życie, samuraj staje się jego walesem. Poczucie honoru i lojalność wpędza go w poważne tarapaty. Wschodnie filozofie, etyka i wojna – napięcie z drugiej strony refleksji, dobrze dobrana muzyka i ciepło ludzkiej przyjaźni tworzą doskonałą mieszankę. Reżyser Jim Jarmusch idealnie radzi!



3. „Kiler” (1997)

Podejście prześmiewcze-satyryczne

„Kiler” Jeremi Kierem to takiświ polski Karabin maszynowy. W mgnieniu oka staje się postacią najbardziej poszukiwaną przez polską wymiar sprawiedliwości, a równocześnie jedną z największych gwiazd polskiego kina. Kiler to jedna z najbardziej wspaniałych komedii ostatnich dekad w Polsce!



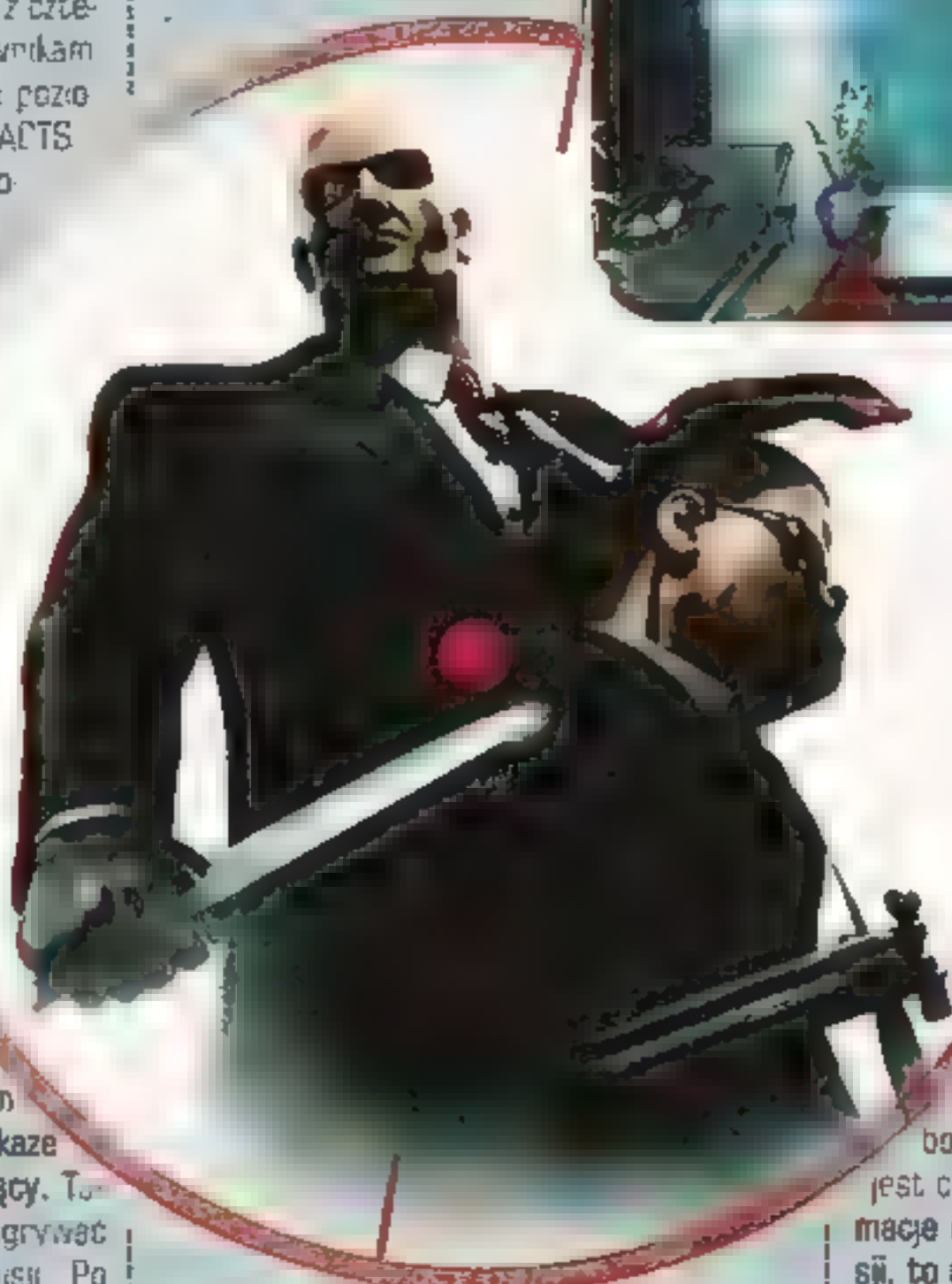
Zawyżił czy zaniżył poziom?

Co istotne, właściwie nie ma tu takich poziomów, które by wymuszały podejście typu „cichy zabójca”. Spowodowane to jest przez dwa czynniki – mają skuteczność w walce ze strony twoich oponentów, a także mają dużą skuteczność ostatecznych „ceiów”, którzy nawet po stracie wszystkich swoich ochroniarzy potrafią spokojnie czekać, aż ich dopadniesz i wykończysz. Wracając na chwilę do strażników, pamiętam, że w SILENT ASSASSIN niepotrzebne zaalarmowanie wrogów z reguły powodowało, że już do końca misji „siedzieli mi na ogonie”, a w końcu z czystym sumieniem „zobojętnymi” przeciwnikami „zaczynała się niechrybny zgon”. Na poziomie normalnym w HITMAN CONTRACTS jest zupełnie inaczej. Po pierwsze, oponenti zamierzają cię gilotynować, jak cię dopadną stosują taktykę w staropolskim stylu „kupą mścić pana”, a że kiepsko strzelają, pokonanie całej armii wymaga się rzeczą zgoła banalną. Jakby tego było mało, twój bohater jest na tym poziomie trudności wyjątkowo odporny na zadawane rany. W efekcie jeśli ustawisz się w jakimś strategicznym punkcie mapy (na przykład za uchylonymi drzwiami), to wrócić uzbiera się niekiedy stos martwych dżeków, które można by w kłopotliwie cęzarować.

Sytuacja diametralnie zmienia się, jeśli wybierzesz najwyższy poziom trudności – dla większości graczy okazuje się on z kolei zapewne zbyt frustrujący. Tutaj przede wszystkim nie wolno nagrywać stanu gry podczas wykonywania misji. Po drugie, na mapie taktycznej nie ma żadnych oznaczeń po do punktów ważnych strategicznie. Strażnicy nieco poprawiają swoją skuteczność, robiąc wrażenie istot myślowych, a i broni masz jakby nieco mniej. Na tym poziomie będziesz już musiał sporo gilotynować, a dyskretna, korzystanie z prze-

brań metod cichego usmiercania to elementy niezbędne do odniesienia sukcesu. Trybem pośrednim między tymi dwoma ekstremami jest poziom „ekspert” (tu na przykład sejwy są, ale w małej ilości). Zatem powtórzę jeszcze raz – przed zrobieniem pierwszych kroków w grze musisz sobie odpowiedzieć na pytanie, na czym ci bardziej zależy: na szybkich i łatwych sukcesach, czy też na satysfakcji z wykonania niezwykle trudnych zadań?

tu cyfry) pozostało praktycznie bez zmian, od wyboru broni po sposób interakcji z danym punktem. Wszystko jest dostęp-



W poszukiwaniu nowinek

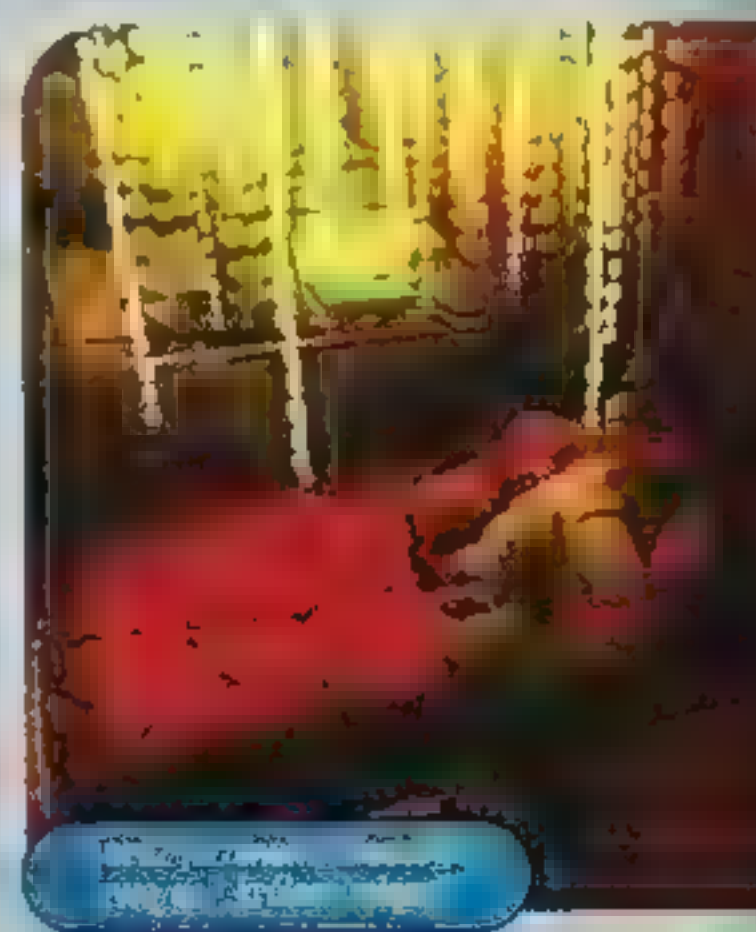
W HITMAN CONTRACTS niezwykle trudno doszukać się jakichś odstępstw od kanonu zaproponowanego przez drugą część gry. Sterowanie (notabene bardzo wygodne i in-

ne na jedno-dwa kliknięcia myszą bądź wcisnięcie przycisku klawiatury). Z drugiej części, zapożyczono także niezwykle funkcjonalną estetyczną mapę taktyczną, korzystanie z której przypomni mi, nie zatrzymuje przebiegu gry. Ponadto pojawił się też miernik poziomu zagrożenia ze strony wartowników, choć jego „syntetyzowanie” na interfejsie zostało nieco zmienne (był i go, ry teraz jest po prawej stronie u dołu). Znikła za to rola wiatrow – bo i chyba w przypadku trzeciej części jest całkowicie zbędna. Jeśli chodzi o informacje o aktualnym stanie wykonywania misji, to poza zakładką, dotyczącą wykonanych zadań, otrzymujesz jeszcze wiadomości (od kogo? Od Agencji?) na temat poziomu uświadomienia przeciwników co do twoich działań. Na szczęście, pojawiającym się napisem jest „your cover has been blown” (czyli: „twoje przebranie zostało

zdemaskowane”) oraz update’y dotyczące celów misji. A skoro już o nich mowa, czy trzy razy zdarzyło mi się, że w feryjny wiek zupełnie przypadkowo sprzątnąłem swojego ostatecznego cel, nawet nie wiedząc, że on tam stał?

Ciężkie brzmienia

O grafice już co nieco wspominałem – gra używa tego samego silnika co oryginalny Silent Assassin, ten nadspodziewanie dobrze sobie radzi z oddaniem mrocznego klimatu rozgrywki. Ciemne pomieszczenia, przytłumione oświetlenie na zmianę z jaskrawym, efekty pogodowe, ustawicznie towarzyszące etapom rozgrywanym na zewnątrz, razem tworzą gęstą atmosferę niepokoju i suspense. Z drugiej jednak strony, wiekowosć silnika ma też swoje wady – interakcja z otoczeniem jest jak na obecne czasy wyjątkowo ni-



AUG SUB-MACHINE GUN

Pistolet maszynowy
OPIS: broń oburęczna, nie można jej ukryć; kaliber 9mm; magazynek na 25 naboń; długość 66.5 cm; waga 3.3 kg



CZ 2000

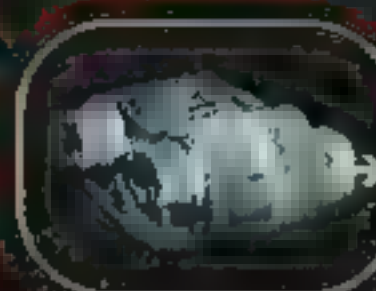
Półautomatyczny pistolet
OPIS: kaliber 9mm; pojemność magazynka 15 naboń; długość 18.5 cm; waga 750 gram; można go ukryć



SILVERBALLER DUAL

Półautomatyczne pistolety
OPIS: kaliber .45; magazynek na 14 naboń; długość 21.6 cm; waga 1076 gram; można je ukryć. Ten pistolet występuje też w wersji pojedynczej z tłumikiem

Narzędzia pracy



BINOCULARS (LORNETKA)

Lornetka pozwala na taktyczne planowanie. Istnieje opcja „zoom” (steruje się nią przy pomocy kółka myszy)



LOCKPICK (WYTRYCH)

Otwiera większość drzwi



AK-74 ASSAULT RIFLE

Karabin szturmowy
OPIS: broń oburęczna, nie można jej ukryć; kaliber 5.56 mm; magazynek na 30 naboń; długość 94 cm; waga 3.3 kg



SYRINGE (STRZYKAWKA)

Dzięki niej obezwładnisz przeciwników na dłuższą chwilę – jest cicha i skuteczna, sposobem użycia przypomina szpadę nasączoną chloroformem, znaną z drugiej części gry

Poprawność polityczna vs. HITMAN

na. Przypomnijmy choćby słynną sprawę z grą HITMAN 2: SILENT ASSASSIN, która głęboko uraziła uczucia Sikhów. Organizacje Sikhów tak długo protestowały przeciwko „rasizmowi” HITMANA, że w końcu Eidos usunął wszelkie materiały związane z tą społecznością (wywodzącą się z Indii) z oficjalnej strony internetowej gry. Jeśli miałbym wskazywać na przyczyny ewentualnych nowych protestów, to postawiłbym na oburzenie wobec naprawdę brutalnych scen w przerwaniach filmowych, aluzje seksualne i ogólną „krwistość” tytułu.

Duńska firma IO Interactive zdążyła już mieć pewne problemy z obrońcami moralności i innymi osobnikami uczulonymi na zło i szerzone przez rozrywkę multimedial-

ską. Z kolei jeśli chodzi o udźwiękowienie, to jak zwykle na panów z IO Interactive możesz liczyć i się nie zawiedziesz. Ścieżkę dźwiękową napisał ten sam kompozytor, który stworzył muzykę do FREEDOM FIGHTERS, czyli

Jesper Kyd. To chyba jest rekomendacją samą w sobie, ponieważ nie spotkałem jeszcze gracza, który we FREEDOM FIGHTERS nie zwróciłby uwagi na budowanie klimatu gry przez oprawę mu-

zyczną. Tak samo jest w HITMAN CONTRACTS: instrumentalne, nowoczesne basowe brzmienia to także są częścią pierwszej HITMANA niż „też doskonałej” symfonicznej oprawy sequeła. Ponadto, tak jak w SILENT ASSASSIN, napotkane postaci mówią w swoim czystym języku, co niewątpliwie przydaje grze realizmu. Wracając jeszcze na moment do strony graficznej tytułu – warto nadmienić o jednym bardzo wprowadzonym do rozgrywek. Chodzi mianowicie o moment śmierci głównego bohatera. Gdy zdarzy ci się poeci na polu chwały, akcja na niego zostaje spowolniona, koory blakną do czerni-biel i stopniowo wszystko rozmywa się nocnym mgie. Przez to, gdy pierwszy raz konałem w HITMAN CONTRACTS, myślałem, iż przez przypadek odkryłem jakąś nową opcję: coś w stylu matrkowskiego „bullet time”. Niestety to jedyny nic nie znaczący bajer graficzny.

HITMAN CONTRACTS mimo iż nie ustępuje swojej znamienitej poprzedniczce, pozostawia po sobie uczucie sporego niedosytu. Zarówno przy pierwszym, jak i drugim spojrzeniu, gra ta bardziej przypomina klon lub pakiet rozszerzający do SILENT ASSASSIN niż odrębne dzieło. Mimo to spodziewam się, że Eidos na sprzedaży tego tytułu zarobi całkiem okrogłą sumkę. Takie już jest to prawo sensu.

Hitman: Contracts

Zręcznościowa FPS/TPP

* Wymagania sprzętowe:
Procesor: 600 MHz
128 MB RAM 2 GB HD

* Gra na platformy: PC, Xbox, PS2
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Eidos, Cenega
* www.hitmancontracts.com

Rewelacja: prokleń! Mała nowość, gra jest
nawet lepsza od poprzedniej. Mała nowość, gra jest
nawet lepsza od poprzedniej. Mała nowość, gra jest

Kto stoi w miejscu, ten się cofa, prawda? Seria HITMAN stała w miejscu i odcina kupony od sławy

4 Grafika 5 Dźwięk 4 Fraida

PORZĄDEK TU ZROBIĘ

1



Od dawną wiedziałem, że Dimof, co stoi na brance, to rumuński „Kielbasy”. Nie lubi broń palną, za to lubi sobie posmacywać. Pościł. Ja z kolei preferuję zbrojne i seksualne. Niem całkowicie przeciwnie.

2



Jak jak wysłano, z lubieżnym uśmiechem rzucił hasło: „Znasz procedurę, muszę podać ci twoje dane”. Mnie że rządzi plnuję, co jeszcze dwinie z niego.

3



Dotknij mojego grzechu i nie żałuj. Za broń chwytaj. To, co się potrafi wyderzyło, nie szczepie przesyłem tylko.

4



No, posprzątać by trzeba. Co tu będę tak sam nie dział. De roboty.

5



Golem, nie golem – nie śmieć z nim! A potem cię dożyje zabawy!

6



Proszę się tego niepokoić. Niezbieranie. Mimo wszystko czasem ta robota wzbudza we mnie lekką wstępl.

Realistyczne do bólu
wyścigi wracają
w wielkim stylu!

RACE DRIVER 2

ULTIMATE RACING SIMULATOR



Tak wygląda świat zza kierownicy
w b.kaj ciężarówce



I kto powiedział, że tylko w COLINIE można
połatać Lancerem?



Mesiem w Mesie?
A co na to PZU?



Ostatnio firma Codemasters raczy nas kolejnymi produkcjami z branży samochodowej. Po INDYCAR SERIES i COLINIE (w tym rewelacyjnej części 4) przyszedł czas na drugą odsłonę serii ToCA: RACE DRIVER. ToCA: RACE DRIVER 2 jest wyraźnym nawiązaniem do części pierwszej, na co wskazują silnik graficzny, efekty dźwiękowe – cała towarzysząca grze otoczka „profesjonalnej jazdy”. Trzeba zauważyć, że producentom po raz kolejny (jak w COLINIE 3 i 4) udało się poprawić krytykowane przez graczy błędy i niedociągnięcia. Grafika i dźwięk uległy znacznej zmianie i teraz już nie przeszkadzają w rozkoszowaniu się zabawą. Przejedźmy teraz do nieco bardziej dokładnego opisu, bo tę grę warto poznać bliżej.

A pojazdów i klas wyścigów zatrzesienie...

Niewątpliwie ToCA:RD2 jest grą skierowaną do szerokiego grona wielbicieli wszelkiego rodzaju wyścigów samochodowych. Znajdziesz tu 15 stylów jazdy, różniących się dostępnymi pojazdami. RD2 daje możliwość ścigania się zarówno ciężarówką, mocną V8'ką, bolidem Formuły 2000,

„starym ale jarym” oldtimer'em, jak i hot rod'em, furgonetką, wyścigówką czy samochodem WRC. Gra pozwala zasiąść za kółkiem 35-ciu samochodów wyścigowych i sportowych (na czele z Astonem Martinem Vanquish, Jaguarem XKR, Fordem GT, Nissanem Skyline i Mercedesem CLK-AMG). Do wyboru dostajesz także 30 różnych pucharów, rozgrywanych w 50 wiernie oddanych lokacjach (m.m. Donington Park, Brands Hatch, Surfers Paradise, Bathurst, Oulton Park i Laguna Seca). Liczba tras, pojazdów i możliwości konfiguracji aut po-



winna zaspokoić oczekiwania większości graczy. Oczywiście przy takim wyborze trudno o doskonałość. Zmiany nastaw autek nie zbyt mocno wpływają na ich zachowanie na torze, ale w trybie Pro-simulation mogą okazać się przysłowiowym „językiem u wargi”.

Gra się trudno...

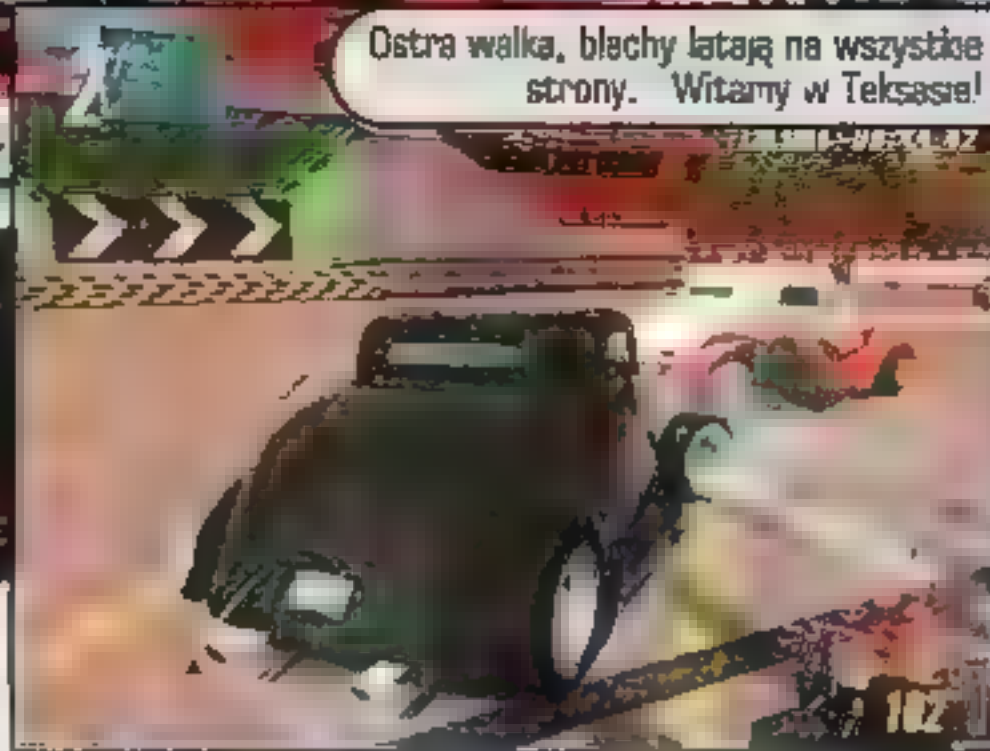
Pewnie wielu graczy zna serię NFS i wie, jak z reguły wygląda zabawa. Gaz do dechy i szybkie pokonywanie zakrętów, najlepiej w uślizgu. Uderzenie w przeszkodę zatrzymuje auto, ale krzywdy mu wielkiej nie czyni. Miłą odmianą była seria NFS: PORSCHE, w której dynamika samochodu zaczynała być już odczuwalna. Tam

widać było, jak trudne jest opanowanie wózków z tylnym napędem. TOCA:RD2 to z kolei gra wymagająca – oprócz refleksu – także uwagi i taktyki (oszczędzanie samochodu – jazdy do pitów są konieczne, bo paliwo dość szybko się kończy, a stoper tyka...). Podczas pierwszych wyścigów w trybie kariery możesz liczyć na treningowe podpowiedzi, które ułatwią ci zapoznanie się zarówno z trasami, jak i z prowadzeniem auta. Z czasem zaś dojdiesz do wniosku, iż rozsądnie dawkowana przemoc i delikatne prowadzenie samochodu na najbardziej trudnych częściach toru są najlepszą receptą na wygraną. Duzo uwagi musisz jednak poświęcić uszkodzeniom samochodu, który po sztuczce może zacząć sprawiać kłopoty natury technicznej – od utrudnionego kierowania, przez problemy ze zmianą biegów, na utracie mocy i momentu kończąc. Na szczęście wskaźnik uszkodzeń jest zintegrowany z prędkościomierzem, więc wszystko masz pod kontrolą.

Wózki na każdą okazję



Twórcy ToCA: RACE DRIVER 2 postarali się, aby każdy miłośnik czterech kółek znalazł brykę w sam raz dla siebie. Do wyboru masz tu zarówno emerytów szos, jak i najmniejsze bolidy Formuły 1. A jeśli tego mało zewszę można poszaleć – ciągnikiem od TIR'a. Co więc wybierzesz: Forda Mustanga 1968, Jaguara E-Type Series I, czy Astona Martina V12?



...a nawet jeszcze trudniej!

Tryb Pro-simulation potrafi pokazać, jak wiele trzeba ćwiczyć, żeby w TOCA:RD 2 być naprawdę mistrzem. W porównaniu z tą grą, woźki w NFS UNDERGROUND i DUNIE 4 zachowują się jak zabawki jeżdzące po sznurku. Prawdziwa przyjemność to właśnie gra w tym trudniejszym, ale dającym maksymalną satysfakcję trybie. Tu delikatność obsługi kierownicy, hamulca i gazu przepięta się z brutalnością zderzeń, piskiem opon, dźwiękami pękających spoilerów i szyb. Fani symulacji samochodowych na pewno przypomną sobie w tym momencie tak znane tytuły jak TOCA: TOURING CAR CHAMPIONSHIP czy SWEDISH TOCA 2. To od nich właśnie (i całego cyklu NASCAR) samochody w grach zaczęły się zachowywać realnie. I na to samo postawili twórcy opisywanego tytułu.

Grafa nie powala

Cóż, jak na 2004 rok grafika TOCA:RD2 nie powala. Fakt, gra jest bardzo szybka i nie widac żadnych przycięć (co zresztą mogłoby się okazać tragiczne w skutkach, zwłaszcza na ostrym zakręcie), ale publiczność nadal jest „wycięta z papieru”, niebo ma standardowe, powtarzalne chmurki, a budynki, o ile na trasach występują, są często tylko ładnie pomalowanymi pudełkami. Na pochwałę zasługują natomiast doskonale oddane tekstury i modele aut, drzewka na poboczach i same szosy z ładną powierzchnią. Firmowe winyle, barwy stajni oraz loga sponsorów na drzwiach i bokach pojazdów nadają im wygląd zbliżony do oryginałów znanych z telewizyjnych transmisji. Także dźwięk (zarówno efekty, jak i teksty spikerów) zrealizowany jest na wysokim poziomie i choć brakuje nieco pewnego zróżnicowania (niektóre dźwięki silników wydają się powtarzać), nie psuje atmosfery tak na starcie, jak i podczas walki na torze.



Na szczęście TOCA mocno wciąga, a więc na oglądanie widoczków nie mamy zbyt wiele czasu. Trudność zdobywania poszczególnych nagród sprawia natomiast, że programowi nie sposób odmówić grywalności.

...za to wyborem nie ma końca!

Na samym początku poczułem się jak biedny osiołek, przed którym postawiono wiele żądań naraz. Czy chcę posiąść ciężarówkę, hot-rod'em czy może bolidem American 1000? Hmm, no tak, ale jest przecież jeszcze boski i piękny Mustang Shelby '68 i zabójczo szybki Ford GT90. Decisions, decisions, jak mówią nasi anglojęzyczni znajomi. Zdałem się na ścieżkę kariery i zacząłem od Mustanga. Było fantastycznie! Przy TOCA:RD2 nie sposób się nudzić, jeśli tylko lubisz się ścigać. Tryb Single oferuje zabawę na długie godziny. Miesz tu do wyboru zarówno tryb Career, w którym musisz wygrywać po kolei wyścigi, jak i tryb Simulation. Ten ostatni pozwala na krótkie ściganie się w następujących podkategorjach: Free Race (czyli po prostu wyścigi z konkurencją), Time Trial (czyli tradycyjne „ściganie ducha”). Jest tu jeszcze inny rewelacyjny pomysł, do tej pory stosowany jedynie w grach konsolowych (i starych produkcjach PC) – czyli Multiplayer na podzielonym ekranie. Ci, którzy pamiętają zabawę w LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE w dwie osoby na jednym komputerze, rozumieją, na czym polega urok takiej rozgrywki!

Kiedy znudzisz się rywalizacją z komputerowymi przeciwnikami, pozostaje jeszcze tryb Network Multiplayer, korzystający z serwisu GameSpy. Podsumowując, TOCA: RACE DRIVER 2 to gra, którą każdy fan samochodówek powinien w swojej bibliotece posiadać. Zwiększona w stosunku

do TOCA: RACE DRIVER różnorodność wszystkich elementów (samochodów, tras, rodzajów rywalizacji) z pewnością wpływa odświeżająco na serię i czyni ją wartą polecenia. Codemasters – ci panowie naprawdę są mistrzami!

ToCA: Race Driver 2

Samozestawienie

- Wymagania sprzętowe:
Procesor 1.4 GHz
256 MB RAM, 3.75 GB HDD
- Gra na platformy: PC, Xbox
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer
- Codemasters / CD Projekt
- www.codemasters.pl tocaracer2

Wersja PL
Wersja PL

W dalszym ciągu podobnie, jak w poprzednich częściach, ma być to gra, która pozwoli na wiele godzin zabawy.

4
4
5

Jeśli lubisz się ścigać, nie powinno ci brakować sobie tej przyjemności. Szkoła tylko, że niektóre elementy mogą tracić na jakości.



AMERICAN CONQUEST

ODWET

ODWET byłby bardziej interesujący, gdyby autorzy pokusili się o więcej innowacji

Na wstępie warto zaznaczyć, że ODWET to samodzielny dodatek do oryginalnego PODBOJU AMERYKI – nie wymaga posiadania podstawowej wersji gry. Tytuł należy do szeroko pojętego gatunku RTS. Tutaj również musisz zajmować się gospodarką swojego imperium. Jednakże większość czynności można sprytnie zapisać, a samemu skupić się na dowodzeniu wojskiem. ODWET oferuje 8 rozbudowanych kampanii złożonych z 26 nowych misji. Obejmują one takie wydarzenia historyczne z lat 1517-1804 jak chociażby ekspedycja Corteza podój Jukatana, rebelia Azteków czy walki na Ałasce. Jak wskazuje tytuł gry, wszystkie misje toczą się na terytorium Ameryki.

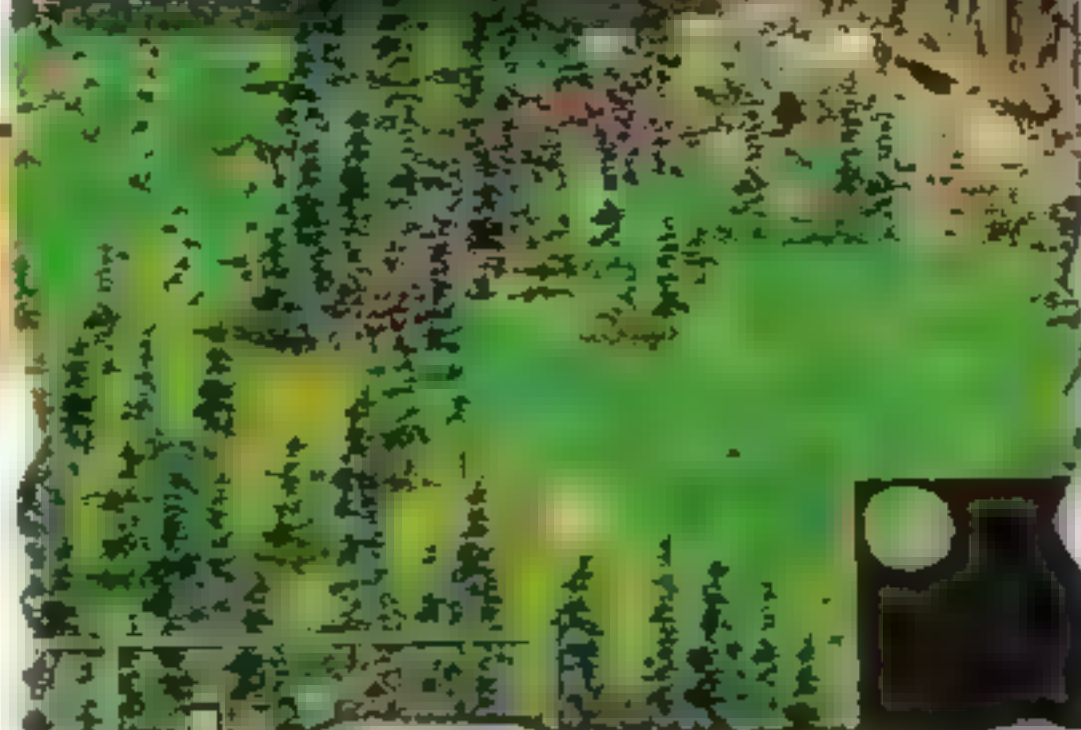
Jednocześnie do gry wkroczyło 5 nowych nacji: Niemcy, Rosjanie, Holendrzy, Portugalczycy oraz Indianie z plemienia Haida – razem jest ich już 17. Co prawda, niektóre z tych krajów nie miały zbyt wielkiego wpływu na wydarzenia z tamtego okresu, ale powyższy zabieg pozwolił wprowadzić do rozgrywki ponad 50 nowych oddziałów. Jednym z podniostych hasel, towarzyszącym premierze ODWETU, było bez wątpienia powiększenie ogromnych map. Niektóre pola bitew rozciągają się na 30 ekranów w szerokość i 20 wzdłuż przy rozdzielczości 1024 x 768!

AMERICAN CONQUEST zasłynął z dopracowanej SI. ODWET nadal jest grą dość trudną, a komputer nawet na najłatwiejszym poziomie stosuje różne fortele. Potraf na przykład dość długo nękać cię cyklicznymi, choć niewielkimi atakami, a w tym samym czasie gromadzić na zapleczu większą armię, by potem uderzyć z pełną siłą. ODWET nie należy do gier, w których od początku do końca wygrywasz, a ukończenie wszystkich kampanii jest jedynie kwestią czasu. Tutaj, trzeba kombinować i wykorzystywać swoje wszelkie możliwe przewagi.

AMERICAN CONQUEST jako jeden z niewielu RTS-ów daje możliwość konfrontacji nawet do 16 tys. żołnierzy jednocześnie.

Nie ma tutaj żadnego błędu drukarskiego – szesna-

Amerykanie walczą o niepodległość z zalewającą ich armią.



ście tysięcy. ODWET jest na tyle złożony, że opanowanie zaawansowanych reguł rządzących rozgrywką wymaga zapoznania do instrukcji. Nie jest to wprowadzenie konieczne, gdyż gra zawiera samouczek, jednak jeśli chciałbyś spróbować swoich sił na wyższych poziomach trudności, przestudiowanie instrukcji może okazać się nieodzowne. Dla przykładu podam od czego zależy morale wojska: od zmęczenia, strat w ludziach, otoczenia, ataków z tyłu czy flanki, obecności sztandaru, dowodzącego, poziomu doświadczenia, zachowania innych oddziałów, nagłej śmierci wielu żołnierzy, odległości od obozowiska, ostrzału nieprzyjaciela, statystyk dowódcy, umiejscowienia na polu bitwy czy zaopatrzenia. Jeśli dorzucisz do tego kilkadziesiąt innych czynników, które decydują o przebiegu walk, zrozumiesz, jak trzeba się na męczyć, by rozegrać bitwę w pełnym stylu. Jednak chaos jest nieodłącznym elementem każdej wojny.

ODWET wprowadza do gry nowy tryb rozgrywki – Pole Bitwy, w którym stają naprzeciw sobie dwie równorzędne armie różnych nacji. Można w nim dokładnie sprawdzić swoje umiejętności taktyczne, porównać wyniki z przyjaciółmi. Jeśli chcesz, możesz również zmie-

nić się z innymi ludźmi poprzez sieć lokalną czy Internet. W zasadzie może brać udział do 7 osób jednocześnie – całkiem sporo jak na strategię.

Mój największy zarzut wobec ODWETU dotyczy kompletnego braku innowacji czy znaczących usprawnień rozgrywki w porównaniu do oryginału. Biorąc pod uwagę, że jest to tylko dodatek, ale mimo to kampanie, mapy i jednostki to trochę mało jak na mój gust.

Również od strony grafiki nie widać żadnych zmian.

Całość nadal prezentuje się w archaicznych dwóch wymiarach, w rzucie izometrycznym. W efekcie wciąż brakuje możliwości obracania mapy. Takie podejście do tematu nie ma przyszłości. Strategii nie są z pewnością najbardziej wymagającą pod względem oprawy wizualnej grupą ludzi, ale trójwymiarowe przedstawienie terenu pozwoliłoby na łatwiejszą ocenę sytuacji oraz znalezienie strategii nowych punktów na mapie.

ODWET to rozbudowana strategia z gatunku RTS, która wyraźnie kuleje pod względem oprawy technicznej. Jeśli autorzy nie zmienią ścieżki, to niebawem ich RTS-y staną się produktami niszowymi.

American Conquest Odwet

- Wymagania sprzętowe: Windows 95/98, 33 MHz, 4 MB RAM, 1 MB wolnego dysku
- Gra na platformy: PC
- Wersja PL Multiplayer
- CDV Software, Cenega PL
- www.americanconquest.com

4

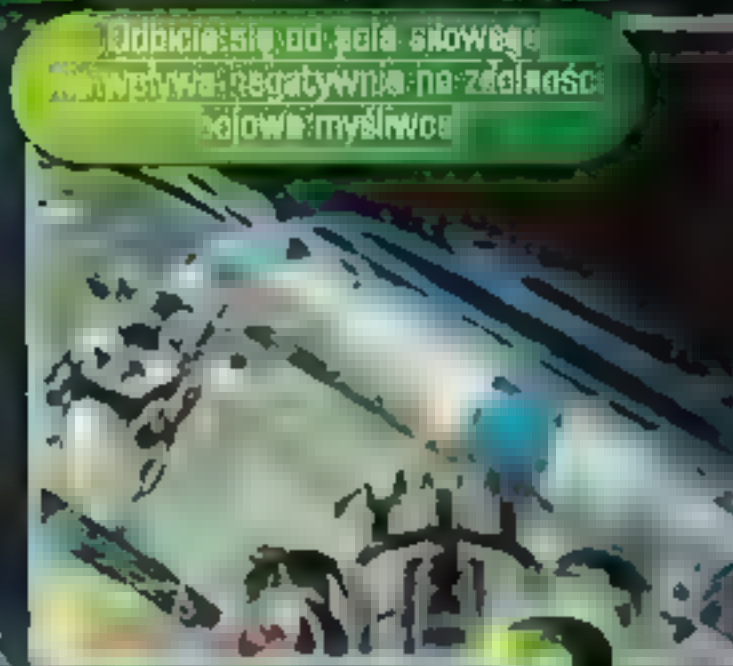
4 Grafika
4 Dźwięk
4 Frajda

Ciekawa połączenie lekcji historii z dynamiką gatunku RTS. Niewiele usprawnień, ale sporo nowych misji.

Amerykanie walczą o niepodległość z zalewającą ich armią.

Niemcy, jak chcą, potrafią uprawiać wojnę nawet na pustyni – geniusz!





STARMAGEDDON 2

Pierwszą część gry STARMAGEDDON wspominam niezbyt dobrze – ta strategia kosmiczna wyrażnie wzorowana na HOMEWORLD straszyla niedoróbkami, fatalnie się nią sterowało i była nudna jak flaki z olejem. Nic więc dziwnego, że gdy wyznaczono mi do recenzji sequel, twarz wykrzywiłem w kwaśno-cytrynowym grymasie. Dalem się jednak w końcu przekonać: w życiu tak już jest, że nie zawsze ma się to, co się chce.

Po instalacji nastąpił pierwszy zakrawiec. STARMAGEDDON 2 to już nie żadna ślamazarna strategia, a dynamiczna strzelanka 3D, rozgrywająca się w naszym Układzie Słonecznym. Właśnie trwa kolejna zimna wojna, dwie największe ziemskie kolonizacje walczą ze sobą o dominację na poszczególnych planetach oraz księżycach Układu Słonecznego. Ty stajesz po stronie Project Freedom – niestety, nie ma

w grze możliwości tworzenia własnych frakcji, ba, że wśród braci komputerowej znajdują się zrawcy geografii kosmosu. Tak czy inaczej, środowisko gry robi niezłe wrażenie. Z kolei po stronie minusów należy umieścić miejsce treningowe, które, po pierwsze, niczego wielkiego nie uczy, a po drugie, są krótkie – czyli powtórka z pierwszej części, tyle że w zręcznościowych, a nie strategicznych realiach.

Co do fabuły – zachwyty raczej nie wywoła. W trakcie wykonywania około 20 misji twoim zadaniem będzie eliminowanie nieprzyjacielskich samolotów, ochrona wie-

Niestety, jak to bywa w przypadku polskiej produkcji, grze można wytknąć sporą ilość niedoróbek. Poza tymi, które już do tej pory wymieniłem, wypada wspomnieć o braku trybu wieloosobowego i braku możliwości zapisywania stanu gry podczas wykonywania misji. Szczególnie ta ostatnia sprawa jest przykra – ponieważ misje często składają się z kilku coraz trudniejszych etapów, czekają cię frustrujące chwile powracania do miejsc, które już zdolater przejeżdżał, by powtórzyć ten fragment gry, który się wcześniej nie powiódł. Wszystko to razem sprawia, że mimo iż widzę i doceniam niewątpliwie zalety tego programu, do STARMAGEDDON 2 po skończeniu tej recenzji już raczej nie wrócę.

W kosmosie bez zmian – znowu wojna, panie pilocie-najemniku

statków transportowych czy badawczych, atakowanie struktur oraz bojowych jednostek naziemnych. Autorzy co prawda chwalią się „zaskakującymi zwrotami akcji” porównując fabułę, ale mnie jakoś nic w foto: wbić nie udało. Na dodatek komentarze podczas gry są miejscami banalne dzielone przez nudne, a cut-scenki zaskakują słabą jakością. Co do samego prowadzenia misji (to niewątpliwie spory plus dla większości graczy) i pozwala skupić się wyłącznie na walce. Do dyspozycji masz podstawowe działko laserowe oraz kilka broni dodatkowych (patrz ramka obok). Podczas wykonywania misji możesz zlecić swoim naładowcom, by popracowali nad rozwojem technologicznym twojej maszyny – poprawią jej szybkość, atak lub zdolności obronne.

CO NA POKŁADZIE

Podczas gry możesz korzystać z następujących typów broni:

- działko laserowe
- samonaprowadzające rakiety powietrze-powietrze
- samonaprowadzające rakiety powietrze-ziemia
- wyrzutnia plazmowa
- rakiety „Proton”

Każda z tych broni posiada indywidualne cechy charakterystyczne – siłę, czas przeładowania, sposób działania. Twoja podstawowa, najbardziej uniwersalna broń to działko laserowe, które jest dostępne w każdej chwili podczas misji – to broń uniwersalna, nadająca się zarówno do niszczenia statków powietrznych jak i struktur naziemnych wroga. Broń dodatkowa przeznaczone są do różnych celów, a nas nie może z nich to wystraszyć. Plazmowa oraz rakiety „Proton” mimo że na pokład możesz mieć tylko jedną sztukę, w danym momencie skorzystasz tylko z jednej. Nie ma więc potrzeby ich oszczędzania.

Starmageddon 2

Kosmiczna strzelanka 3D

- Wymagania sprzętowe: 100 MHz, 16 MB RAM

- Gra na platformy: ☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

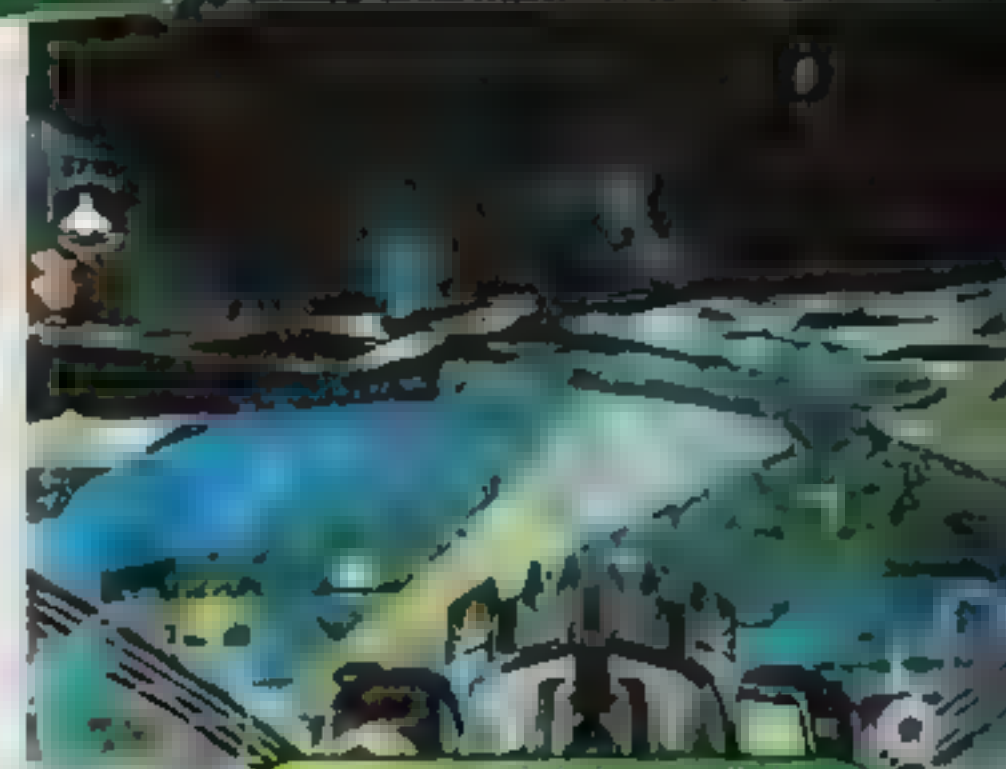
- City Interactive

W 62 kosmosie jest przeszłości. Ale to nieco za daleko. To program na trzy „złoty” – za instalację, zagrywkę i...

4 **3** **4**

W 62 kosmosie jest przeszłości. Ale to nieco za daleko. To program na trzy „złoty” – za instalację, zagrywkę i...

4



otwarcie: planety próbują stworzyć: naziemski cywilizacji



Odłącz telefon,
zdemontuj dzwonek
do drzwi, przygotuj
zapasy jedzenia...
I przystap do
Nierealnego Turnieju!

Unreal TOURNAMENT 2004

W ostatnich miesiącach można było zauważyć, że tematyka najnowszych FPS-ów skupia się wokół II wojny światowej oraz wojny w Wietnamie. Obecnie wszędzie brzmią hasła realizm, taktyka, strategia. Dopiero gdzieś za tym deklaracjami pojawiają się adrenalina, akcja, grywalność. Większość miłośników gatunku FPS czeka już na nowego DOOM'A, którego wciąż nie widać na horyzoncie. Tymczasem zapotrzebowanie na agresywne Deathmatche ciągle rośnie.

UT2004 wykorzystał to i z impetem wkroczył na scenę sieciowych rozgrywek.

Najczęściej zadawane pytanie dotyczące UT2004 to – co takiego zmieniło się w grze w stosunku do poprzedniej odsłony, poza przeskokiem cyferki w tytule? Już na pierwszy rzut oka widać obecność pojazdów oraz samolotów wszelkiej maści. Dalej masz nowe tryby walki – do łask powrócił system oparty na zdobywaniu baz. Liczba dostępnych map uległa więcej niż podwojeniu – łącznie jest ich już ponad 100. Dla sentymentalnych przywrócono nawet głos zapowiadającego z poprzedniej wersji UT

Story Mode

Fabula UT2004 nie zmienia się za bardzo. W dalekiej przyszłości organizowane są turnieje na śmierć i życie pomiędzy drużynami żądnych krwi wojowników z całej galaktyki. Oczywiście, gdyby nie zaawansowana technologia replikacji, mało kto decydowałby się na taką zabawę. Ty jesteś jednym z takich ambitnych zawodników, a twoim celem jest wygranie turnieju. Dotyczy to oczywiście trybu dla samotnego wika. Aby osiągnąć powyższy cel, musisz mieć drużynę – tę wybierasz spośród wolnych strzelców. Każdy zawodnik ma swoją cenę, podobnie jak przystąpienie do turnieju. Jeśli odniesiesz zbyt wiele porażek, może okazać się, że nie stać

cię nawet na wystawienie składu do turnieju. Z pomocą przychodzą wtedy pojedynki, które w dowolnej chwili można rozgrywać z innymi drużynami. Stawką zawsze są pieniądze. Na podstawie statystyk gra ocenia czy dana ekipa jest dla gracza wyzwaniem, i wycenia dany mecz.

10 razy Multi

Jednak prawdziwy miód UT2004 kryje się w rozbudowanym trybie Multiplayer. Składa się on z 10 różnorodnych rodzajów walki: Capture the Flag, Deathmatch, Team Deathmatch, Double Domination, Bombing Run, Mutant, Last Man Standing, Assault, Invasion, Onslaught. Niektóre z nich były wcześniej dostępne w UT2003 wyłącznie dzięki oficjalnym dodatkom bądź przeróbkom graczy – teraz tworzą spójną całość. Pierwsze trzy tryby chyba nie wymagają wyjaśnienia. Double Domination polega na utrzymaniu kontroli nad dwoma punktami na mapie przez 10 sekund – gra się do dwóch zwycięstw. Bardzo przebiegła rozgrywka, gdzie wygrać może nawet słabsza manualnie drużyna.

Bombing Run to swego rodzaju sport. Masz dwie bramki, jedną piłkę i mnóstwo broni. Za wbiegnięcie z piłką do bramki przeciwnika otrzymuje się 7 punktów, za cenny strzał – 3. Kłopot polega na tym, że osoba trzymająca piłkę nie może walczyć

Gdy UT2004 skacze



Dość zabawnie to wygląda, kiedy jesteś sam na sam z przeciwnikiem, po czym oddajesz mu piłkę, by szybko rozwałó go w drobny mak.

Tryb Mutant przypomina trochę grę w berka. Rozgrywka rozpoczyna się jak normalny Deathmatch. Pierwsza osoba, która kogoś zabije, staje się mutantem. Od tej chwili



NOWOŚCI 2004



Mine Layer

Przydatna broń, przeznaczona do rozkładania min-pajęczków – autonomicznych, mobilnych robotów, które wybuchają w kontakcie z wrogiem. Pajęczki są skuteczne zarówno przeciwko

piechocie, jak i jednostkom zmechanizowanym. Po rozłożeniu mina natychmiast przechodzi w tryb poszukiwania, korzystając ze skomplikowanego systemu czujników. Kiedy przeciwnik znajdzie się odpowiednio blisko, pajęczek przechodzi w tryb posęgu, a następnie wybuchu po uzyskaniu kontaktu z ofiarą. Gdy w zasięgu czujników nie znajduje się żaden przeciwnik, mina przejdzie w tryb uśpienia. Alternatywnym trybem strzału dla Mine Layer jest niskiej mocy laser, wskazujący aktywnym pajęczkom aktualny cel, nawet jeśli jest on poza zasięgiem ich skromnych czujników. Proces namierzania można wykonywać w ruchu – nie trzeba się zatrzymywać, jak w przypadku Ion Painter.



Grenade Launcher

Wyrzutnia granatów jest efektywną bronią, sprawdzającą się zarówno w ataku bezpośrednim, jak i przy wsparciu. Podstawowy tryb prowadzenia ognia pozwala wystrzelić do 8 granatów

w jednej salwie, które eksplodują w kontakcie z przeciwnikiem. Możesz je wcześniej zdetonować, korzystając z opcji alternatywnego ognia. Obudowa granatów została zaprojektowana z myślą o najbardziej wymagających wojownikach – z łatwością przyczepia się do metalowych i ceramicznych powierzchni. Pozwala to na stosowanie przeróżnych forteli. Najbardziej pamiętny miał miejsce pod koniec wojen ludzko-skaarjskich, kiedy to mały oddział obcypł granatami poduszkiowiec kasy Manta, wleciał nim w fortyfikację wroga. Efekt był zatrważający – zniszczono dwa staćpne działa oraz wielu wojowników Skaarj. Pilot zdążył się katapultować na kilka sekund przed zderzeniem lhm, czy ten pilot miał może ręcznik na głowie nazywał się Mohamed? Frogger



Goliath Tank

– dość powolne bydlę, jednak po trafieniu mocno przywali z działem kaliber 140 mm, uzbrojonego w pociski ze zubożonym uranem. W środku jest miejsce dla dwóch osób – drugi załadownik steruje ciężkim, podwójnym karabinem maszynowym kalibru 50.

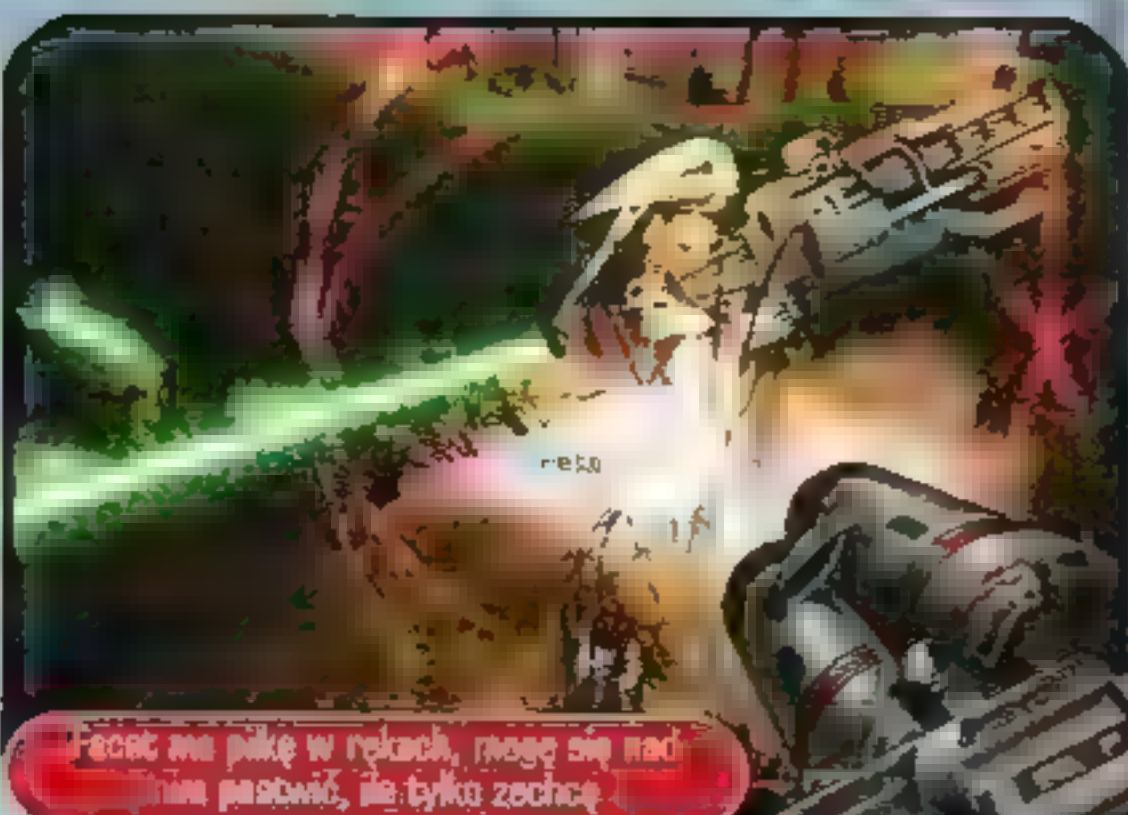
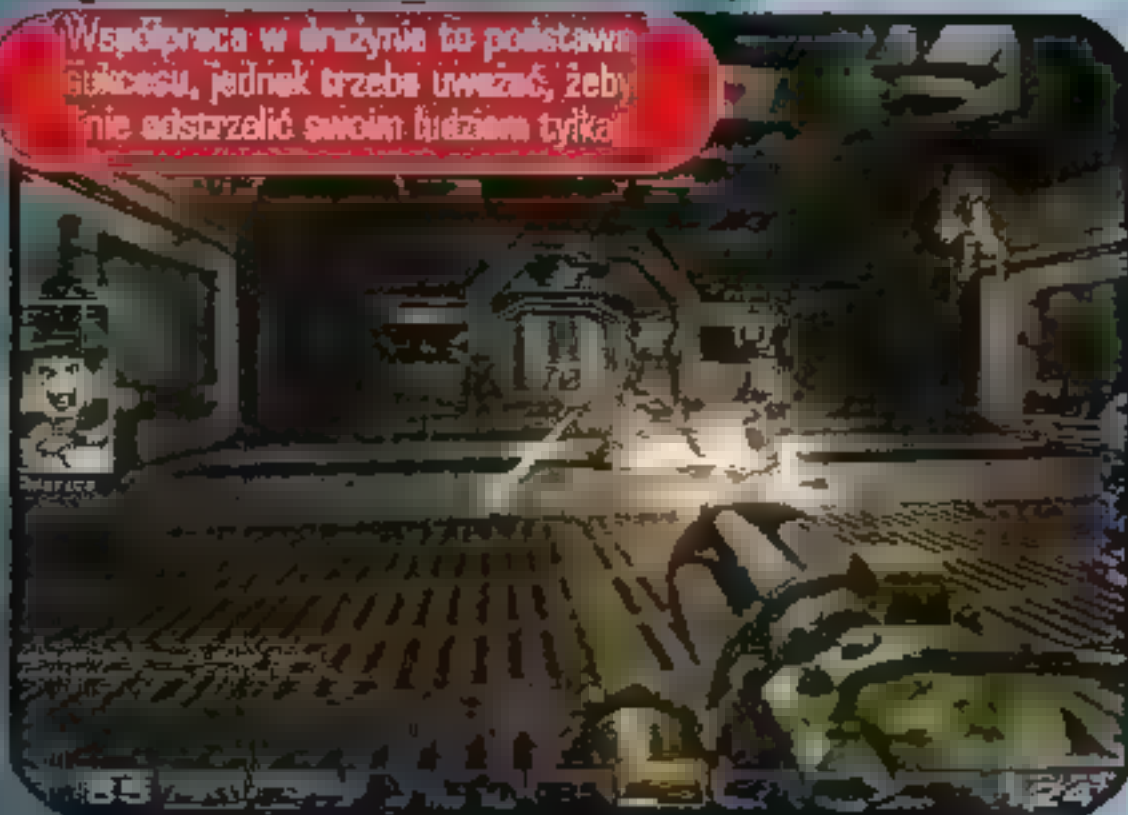
Hellbender

– uniwersalny trzyosobowy, ciężko pojazd bojowy 40-megawatowe pro-extrem, o azymy idealnie nadają się do niszczenia wrogów.

Dachowe działko emituje ładunki EMP, które wywołują efekt podobny do Shock P-e.



Współpraca w drużynie to podstawa sukcesu, jednak trzeba uważać, żeby nie odstrzelić swoich ludziem tylko



Facet ma palke w rękach, mogę się nad nim pastwić, ale tylko zochę

wszysto, pozostał podjąć na szczęście. By nadad zabawie odpowiedni smaczek, mutant otrzymał niewidzialność, szal bitewny, zwiększoną ruchliwość, komplet standardowych broni z amunicją oraz skazę genetyczną, która pozwoli odbierać mu życie, jeśli ten nie fraguje swoich prześladowców.

Last Men Standing polega na rozgrywce Deathmatch z ograniczoną liczbą żyć. Jak wskazuje nazwa, w efekcie na polu bitwy pozostanie tylko jeden zwycięski zawodnik.

Assault dość długo był nieobecny w UT, a jego powrót okazał się niezwykle udany. Tryb ten polega na atakowaniu bądź bronienu sekwencji pozycji na mapie w określonym czasie. Miłym dodatkiem jest krótkie wprowadzenie przed rozpoczęciem rozgrywki, streszczające zasady oraz przedstawiające strategiczne punkty na planszy.

Invasion bardzo przypomina wspomniany Assault, tyle tylko że drużyna musi odeprzeć falę agresorów, zachowując przy tym swoje życie w określonym czasie.

W tej chwili największą kamerę robi Onslaught, który to tryb wymaga wykorzystania czołgów, poduszkowców, myśliwców oraz

dział obrotowych. Plansza została podzielona na rejony, w których znajdują się punkty kontrolne. Ten, kto przejmie dany teren, może korzystać z jego systemów obronnych, pojazdów oraz odradzać się w nim. Na dodatek zdobycie jednego punktu pozwala zaatakować inne przyległe do niego. W ten sposób autorzy sprawili, że walki stały się niezwykle intensywne. Zwycięstwo w trybie Onslaught osiąga się poprzez zniszczenie bazy wroga, która znajduje się na przeciwległej stronie mapy.

BB czyli Bystre Boty

Autorzy UT2004 zdawali sobie sprawę, że nie każdy ma swobodny dostęp do Internetu oraz że czasami ciężko znaleźć odpowiednią liczbę ludzi do przeprowadzenia wybranej rozgrywki. W związku z tym boty, czyli zawodnicy sterowani przez komputer, otrzymały cał-

kiem pokazny pakiet szarych komórek. Zaimplementowana SI pozwala im uczyć się na błędach zarówno swoich, jak

innych, ucząc ich. Jeśli bot zauważy, że twoje zachowanie przebiega według jakiegoś schematu – np. lubisz kampać w danym miejscu mapy – to weźmie na to poprawkę. Całość występuje w siedmiu smakach, począwszy od nowicjusza, który zachowuje się jak pijany turysta na wakacjach, do przyprawiającego o ból głowy półboga. Im wyższy poziom ustawisz, tym lepszą cenność i zręczność otrzyma bot.

UT2004 nie mogło obejść się bez systemu komunikacji głosowej. Pomyślano nawet o opcji głosnego odczytywania wiadomości otrzymywanych podczas rozgrywki. Niestety, z polskimi słowami komputer nie radzi sobie zbyt dobrze, ale angielskie odczytuje całkiem sprawnie.

Grafika jest zabójczo piękna. W pełni oddaje chaos panujący na polu bitwy. Wala się koniczyzny, ekspozje pojazdów, gigantyczne promienie laserów, plazma rozlewająca się w zbrojach – istne piekło na Ziemi. Niestety, efekty dźwiękowe nie budzą przyspieszonego bicia serca.

Podsumowując – UT2004 to kandydat na grę roku. Jedynym realnym konkurentem dla niej wydaje się być DDM III. Na szczęście wiem już, co będę robił do czasu jego premiery!

Unreal Tournament...

PC

* Wymagania sprzętowe:
Procesor 1.5 GHz 256 MB RAM
300 GB HDD oraz 64 MB

* Gra na platformy: PC
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

* Epic Games / CD Projekt
* Unreal Tournament 2004

Warta dopłaty: 100 zł
mała, dobra, średnia i duża
i pozbawiona grywalności

NIEREALNY TUR-
NIER znowu zmógł
w rzeczywistości –
ma się o wiele lepiej
niż kiedykolwiek. Nie
możesz się zastawiać,
trzeba kupić!

6

5

6

6

HISTORIA

Pierwsza gra z serii pt. **UNREAL**, która ukazała się w kwietniu 1998 roku, w ogóle nie miała zaimplementowanego trybu Multiplayer. Wcieliłeś się w postać więźnia wysłanego do kolonii karnej na końcu galaktyki. Gra zaczynała się na tajemniczej planecie, opanowanej przez agresywną rasę Skaarj, która – jak się później okazało – była odpowiedzialna za zestrzelenie twojego statku transportowego. Celem zabawy było wydostanie się z planety. **UNREAL** prezentował przepiękną jak na tamte czasy grafikę oraz utrzymywał gracza w ciągłym strachu.



Dopiero w listopadzie 1998 roku narodził się nowy konkurent dla **QUAKE'A** – mowa tutaj o **UNREAL TOURNAMENT**. W grze zaprezentowano nowe podejście do tematu – w postaci szeregu oryginalnych trybów rozgrywki jak Domination czy Assault. Nowością był też fakt, że autorzy główny nacisk położyli na tryb zabawy wieloosobowej. UT zdołało pokonać wszelką konkurencję oraz zdobyło miano najbardziej kompletnej gry FPS.

Następne uderzenie w postaci **UT2003** miało miejsce we wrześniu 2002 roku, czyli po blisko trzyletniej przerwie. Tutaj duży nacisk położono na wyważenie broni, przez co zabawa straciła trochę ze swej spektakularności. Oprawa graficzna, podkład dźwiękowy, projekty poziomów zostały uznane za największe zalety tego tytułu. Zarzucono jednak autorom, iż UT2003 nie jest tak odkrywcze jak pierwotna wersja.



UNREAL II: THE AWAKENING pojawił się w lutym 2003 roku. Gra wyróżniała się na tle konkurencji wyjątknie dzięki grafiką. Brak rozgrywki wieloosobowej, liniowa budowa poziomów oraz marnie dialogi spowodowały, że **HALO** pobito ją bez trudu. Jeszcze w grudniu tego samego roku wydano wersję „Special Edition” z dołączonym trybem Multiplayer, ale wrażenie niesmaku pozostało.

Bajkowej historii ciąg dalszy, czyli kontynuacja magicznej podróży w Takamarki ludzkiej wyobraźni

Syberia 2



Poczciwy patriarcha romanburskiego klasztoru jest groźniejszy, niż mogłoby ci się wydawać na pierwszy rzut oka



Oscar – poczciwa precyzyjna zabawka, będąca jedyną (hmm...) osobą potrafiącą bezpiecznie obsługiwać twój pociąg



Hans Voralberg – żeby zostać w przyszłości genialnym wynalazcą, trzeba jak Hans zapaść się na trudne dzieciństwo

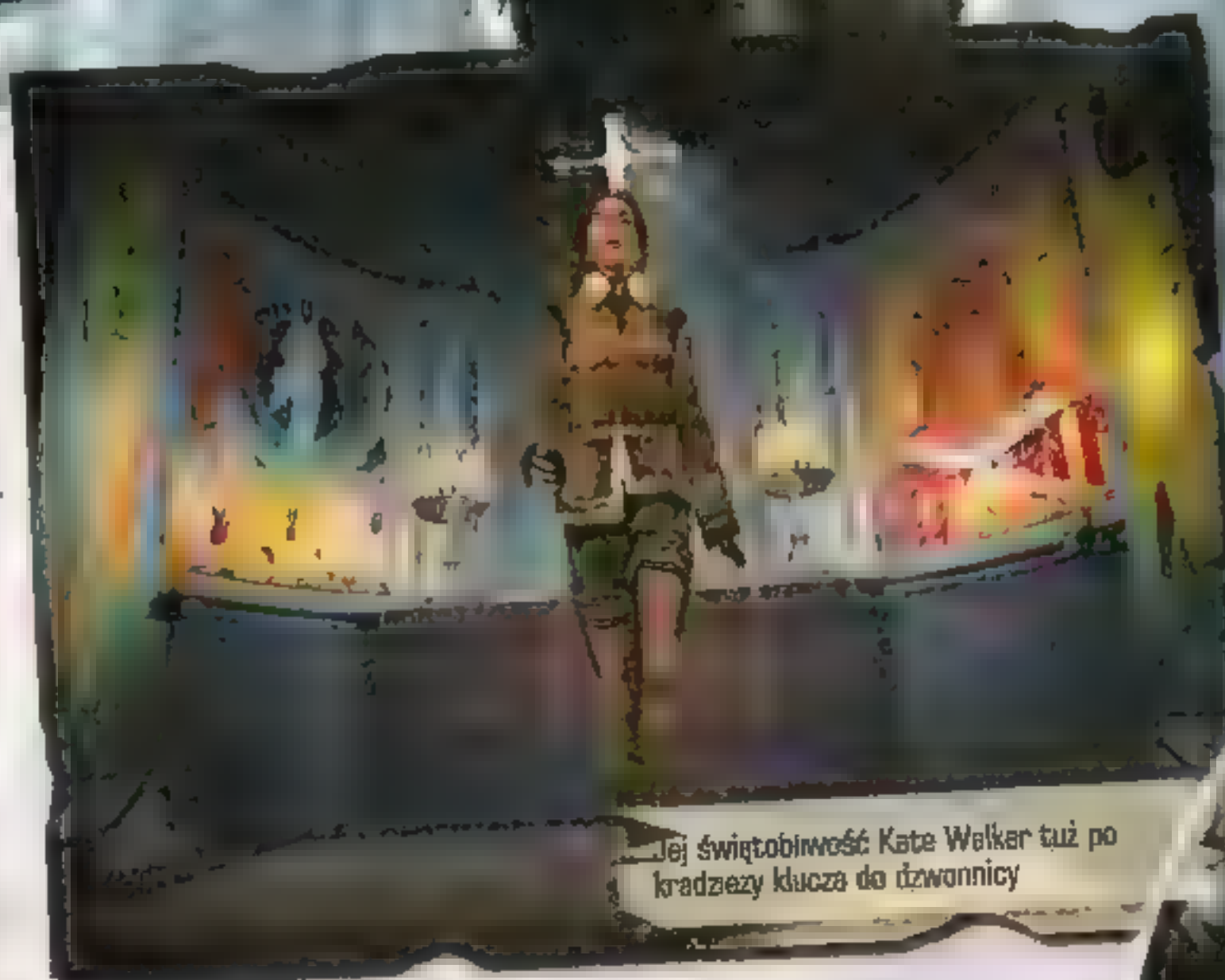


Kate Walker – główna bohaterka, zaradna pani mecenas, która porzuciła dawne życie w pogoni za... no właśnie, za czym?

Dla tych, co śmiali przegapić pierwszą część, krótkie przypomnienie. W poprzednim odcinku Kate Walker – świetnie zapowiadająca się pani mecenas, pracująca w nowojorskiej kancelarii adwokackiej Marson & Lormont – została wysłana do małego alpejskiego miasteczka celem sfinalizowania transakcji zakupu podupadłej fabryki zabawek mechanicznych. To początkowo nudne zadanie w skutek jednego niefortunnego zbiegu okoliczności – śmierci właściciela przedsiębiorstwa Anny Voralberg – przekształciło się w pełną wyjątkowych niespodzianek wyprawę. Aby móc zrealizować swój pierwotny plan, Kate musiała odnaleźć zaginionego brata Anny – genialnego konstruktora zabawek Hansa Voralberga. Długotrwałe poszukiwania, które jak wiadomo zakończyły się sukcesem, pozwoliły głównej bohaterce dostrzec pustkę jej, bezpiecznego wielkomiejskiego bytu.

W NAJNOWSZYM ODCINKU

W drugiej odsłonie opowieści Kate nadal będzie pomagać zrealizować szalone marzenia Hansa Voralberga. Chodzi mianowicie o dotarcie do legendarnej wyspy – Syberii, gdzie według schorowanego twórcy mechanicznych gadżetów można spotkać znane jedynie z kart książek czy wykopalisk prehistoryczne mamuty. Tymczasem naukowcy od dawna uważają je za gatunek wymarły.



Jej świętobliwość Kate Walker tuż po kradzieży klucza do dzwonnicy

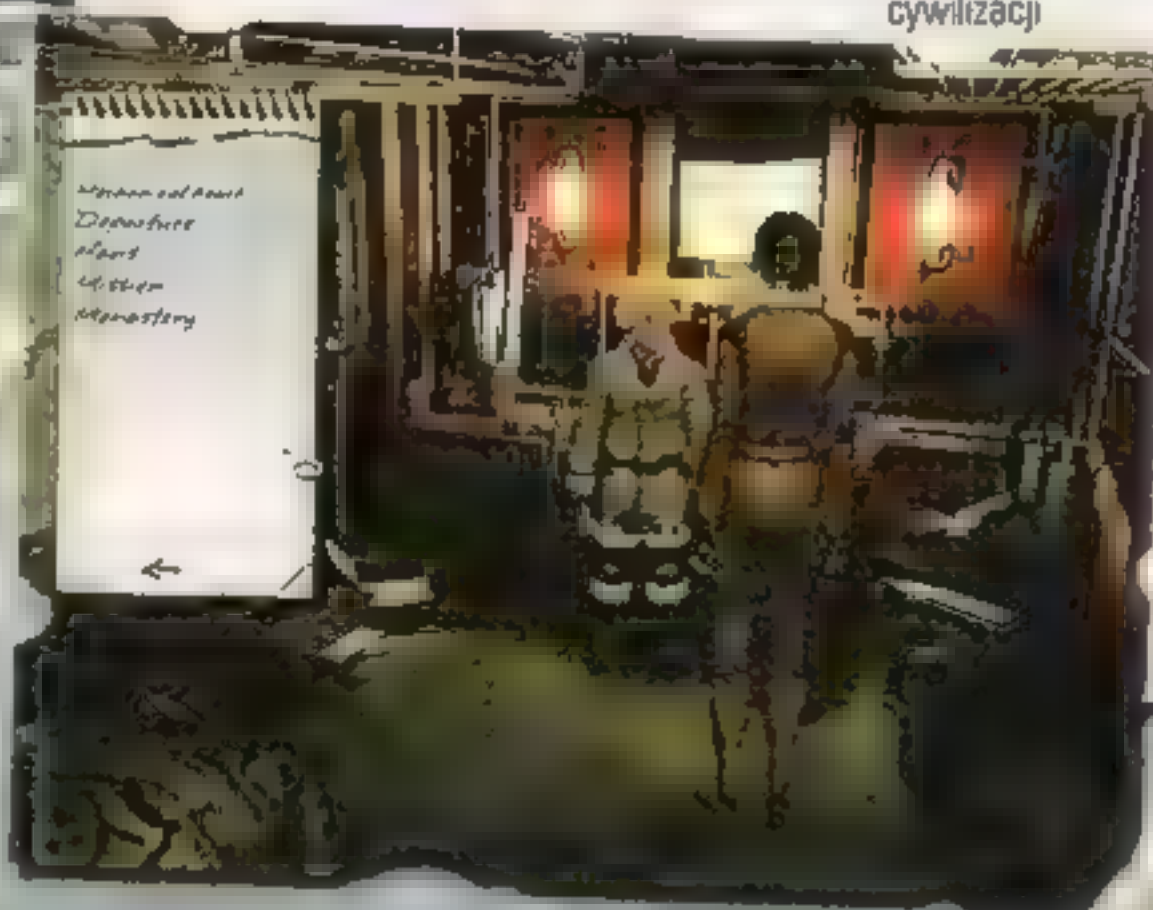
Nasza pani mecenas, pomimo nieustanne dręczących ją kwestii natury osobistej oraz telefonów od szefa z prośbami o natychmiastowy powrót do Nowego Jorku, porzuca swoją rodzinę i dotychczasową karierę. W asyście Hansa i Oscara – znanego z jednok automatona-maszynisty – wyrusza w dalszą podróż pewnym unikalnym pociągiem. Przystanek nr 1 to Romansburg – zapylane, mroźne rosyjskie osiedle (pozostałości dawnego łagru?), zbudowane z dala od wszelkiej cywilizacji.

NIETUZINKOWI BOHATEROWIE?

O ile SYBERIA była grą wiarygodną, w miarę spójną pod względem fabuły, (a może po prostu do tego stopnia pochłaniającą, że nie zwracano się uwagi na podobne detale?), to jej kontynu-

acja nie posiada już podobnie magicznej natury. Przyczyną tego jest przesadne splaszczanie osobowości występujących w SYBERII 2 postaci.

Kate przechodzi mało przekonującą transformację – z poukładanej, trzeźwo myślącej kobiety staje się fanatycznie oddaną popleczniczką Hansa Voralberga i nieugiętą realizatorką jego fantastycznych wizji. Podobnie jak samscy terroryści i amerykańscy żołnierze, bez zbędnych pytań wypełnia wolę ogarniętego obsesją despotycznego starca. Sam konstruktor, kiedy akurat nie jest chory lub nieprzytomny, ogranicza się do astawicznego palania o pośpiechu, Syberii bądź wymarłych przeciż mamutach. Paradox-



SYBERIA 2

SYBERIA 2 można śmiało zaliczyć do grupy sequeli, które powstały przede wszystkim dzięki sukcesowi pierwowzoru. Lecz mimo tego, że czasami ta niezwykła historia sztyt jest trochę zbyt grubymi nóżkami, program niewiele stracił ze swej grywalności. Nadal z przyjemnością się w niego przycina!

Okazuje się, że globalna sieć telefonii komórkowej to wielka potęga. Z zaśniewanej Syberii bez problemu dodzwonisz się do NY. Żeby jeszcze ktoś podniósł słuchawkę.

salnie, z całego trio to właśnie mechaniczna pomarańcza – Oscar (czy komuś jeszcze kojarzy się on z peruczkiem Data ze „Star Treka”?) – staje się najbardziej wiarygodną postacią historii. Był prosty i prosty pozostał – rzadko, bo rzadko, lecz czasami gwarancją sukcesu jest brak większych zmian.

Z postaci drugoplanowych najlepiej wypadają regularnie brzdącając głównym bohaterom dwaj złoczyńcy (punkty za styl oraz konsekwencję w działaniu). Już na pierwszy rzut oka wiadomo, z kim masz do czynienia. Wre konosy Ivan to klasyczny oportunist, zawsze gotowy zaopiekować się jakimś wartościowym drobiazgiem. W drodze do osiągnięcia celu nie będzie przebierał w środkach. Jego olbrzymi pomocnik – Igor – miał ochotę urodzić się krugom durakem (kompletnym głupkiem), a jak mawia stare rosyjskie przysłowisko – usłużliwy durak opasniej

skie przystawie – usłużliwy durak opasniej wraga (usłużny głupiec gorszy jest od wroga). Właśnie takim mierzogarniętym typem, podatnym na diabelskie podszepty Iwana, jest Igor. Może nie skończyłby jako przestępca, gdyby mądrzej dobierał swych przyjaciół. Ale trudno wymagać mądrości od głupka, a szczęście najwyraźniej nie zalicza go do swych nawet dalekich znajomych.

Galeria postaci jest naturalnie dużo szersza, ale brak tutaj miejsca na krótką charakterystykę każdej napotkanej osoby. Poza tym nie o to przecież chodzi.

A CO JESZCZE?

Fakt, że fabuła i klimat, będące najważniejszymi składnikami każdej przygodówki, w porównaniu z SYBERIA 1 są tutaj nieco słabsze, nie oznacza wcale jakiejś totalnej klapy sequela. Przecież gra składa się jeszcze z innych ważnych elementów.

Jak na porządną przygodówkę przystało, tak i tutaj przyjdzie ci rozwiązywać mnóstwo zagadek. Niektóre są całkiem banalne, ale zdarzają się też takie, które stanowią będą prawdziwe wyzwanie. Np. żeby opracować metodę zdobycia pewnego bardzo egzotycznego owocu, trzeba bardzo uważnie słuchać/czytać przekazywane informacje, wykazać się odrobiną intuicji oraz nadludzką cierpliwością.

Skoro już doszedłem do zagadnienia cierpliwości, Czasam

łatwo się zdenerwować, gdy brakuje ci jakiegoś przedmiotu niezbędnego do posunięcia akcji naprzód i w żaden sposób nie potrafisz go znaleźć. Teki gustowny klasyk jak SYBERIA 2 mógłby rozwiązywać podobne problemy w bardziej eleganckim sposób, niż wielogodzinne bieganie po kolejnych ekranach w poszukiwaniu potrzebnej rzeczy. Tymczasem nie się na to nie da poradzić (chyba że korzystasz ze gotowego rozwiązania), więc po co się niepotrzebnie denerwować? Cierpliwość jest przecież cnotą, nieprawdaz?

WYSTARCZY JEDNO SPOJRZENIE...

Bez względu na to, jak źle bądź dobrze ocenić można zagadki, trudno postawić jakiegokolwiek poważny zarzut wsłaniałej grafice. Przerywniki filmowe to klasa sama w sobie. Pełna dramatyzmu i niebiańsko bogate w szczegóły pojawiają się znacznie częściej niż w jedynce. Dodano też więcej żywej fauny i flory oraz animacji, takich jak np. ludzie załatwiający własne sprawy, przelatujące ptaki, spadające z nieba śnieg. W SYBERIA 2 warto za grać dla samej możliwości zwiędzania bajkowych lokalizacji, z których prawie każda jest rewiacyjnym materiałem na komputerową tapetę.

Podobnie jak w pierwszej odsłonie, muzyka i dźwięki są całkiem sugestywne. Harmoniczne komponują się z panującą atmosferą. Nie zmienia się również metoda dawkiowania. Podawane w skąpych porcjach, budują nastrój izolacji i podkreślają samotność Kate. Zaskakujące (na minus) jest to, iż prawie wszyscy mówią nienagannym angielskim (tak jakby angielski był drugim obowiązkowym językiem w Rosji). Bardziej wiarygodne byłoby chyba wprowadzenie rodzimego języka i zastosowanie angielskiego tłumaczenia. Na szczęście hulający wiatr, szczekanie psów czy świergotanie ptaków brzmi już zupełnie naturalnie :)

Jeszcze kilka zdań na temat niedociągnięć. Kłójącym w oczy naginaniem rzeczywistości jest sytuacja, z jaką się zetknesz, korzystając z przestarzałego modelu komórki. Kate Wspominałem już, iż Romansburg wielką metropolią nie jest. Mimo to zasięg wokoło tego wiecznie zamrożonego mastyeczka rozciąga się na setki, jeśli nie tysiące kilometrów. Czy to odległa północna azjatycka tundra czy olbrzymie skute lodem jaskinie jukalskich Eskimosów – sieć zawsze działa bez zarzutu. Pozostaje pozazdrościć sprawności działania syberyjskich operatorów telefonii komórkowej.

Część podróży Kate to także wizyty w zamkach ludzkiej wyobraźni.

Syberia 2

Przygodówka

* Wymagania sprzętowe:

CPU: 300 MHz
RAM: 40 MB

* Gra na platformy: PC

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Micros / Ceneza

Wersja 2.0.0.0 Ceneza

Wersja 2.0.0.0 Ceneza
Wersja 2.0.0.0 Ceneza
Wersja 2.0.0.0 Ceneza

Grafika

Dźwięk

Fajda

5

4

4

Nie jest już tak dobrze jak było poprzednio, ale warto spróbować, chociażby dla samej niezwykłej grafiki.

Na DIVINE DIVINITY 2 poczekamy, a BD miał być projektem mającym graczom to czekanie umilić. Message brzmi: wyszło qpsko...

BEYOND DIVINITY™

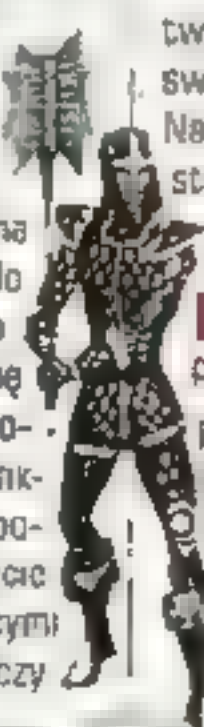


zy, w jakim kierunku zechcesz go trenować. Czy stanie się szybkim, wytrzymałym i mocnym wojownikiem, czy też inteligentnym czarodziejem uzdrawiaczem? A może zechce posługiwać się przede wszystkim luką, wyszkolić umiejętności skradania się, likwidowania pułapek oraz otwierania zamków a walkę będzie skutecznie prowadził dzięki szybkości i sztuce uników?

Kombinacji jest tutaj mnóstwo, nie przypominam sobie gry role-playing, w której znalazłbym aż takie bogactwo umiejętności specjalnych oraz dostępnych graczowi możliwości alternatywnego rozwoju. Co ważne Deathknight tylko na początku przygody jest twoim lustrzanym odbiciem. Potem możesz swobodnie decydować o rozwoju jego cech. Nawet warto stworzyć dwie odmienne postaci, choćby po to aby ich zdolności się nawzajem uzupełniały.

Rozwój bohatera

Punkty doświadczenia w grze otrzymujesz – jak zwykle – za zabijanie potworów ale również wtedy, kiedy wykonasz zlecenie ci zadane a nawet za umiejętnie poprowadzone rozmowy. Po każdym awansie na na-



B widzisz się w oczach gdzie trafiaś, a kojeniec potężnych demonów. Twoim pierwszym zadaniem jest ucieczka z makabrycznego więzienia, rozprawienie się ze strażnikami i znalezienie drogi prowadzącej na zewnątrz cytadeli. Szczyt oryginalności, prawda? Co za niespotykany koncept. Widać chłopaki z Larian Studios dniem i nocą siedzieli nad nim, dumając jak gracza od pierwszych chwil zaskoczyć, zapewne o mu na dzień dobry małe trzęsienie ziemi! No dobrze, ale porzucając ironię, można powiedzieć, że przynajmniej pojawia się od początku interesujący towarzysz podróży twego bohatera. Jest nim Deathknight – lustrzane odbicie herosa – postać związana z tobą na śmierć i życie specjalnymi magicznymi węzłami łączącymi dusze. Deathknight nie tylko wałczy u twego boku, możesz go również do-

zbrać oraz kontrolować jego roleplayowy rozwój. Poza tym ma on tendencje do wygłaszania w mnię interesujących komentarzy – zgryźliwych, ponurych oraz cynicznych, które z całą pewnością umilają rozgrywkę.

W BEYOND DIVINITY na początku przygody nie wybierasz profesji bohatera, lecz tylko określasz jego cechy oraz specjalne umiejętności. W związku z tym tylko od ciebie za e-

stępnym poziomem doświadczenia masz możliwość dodania punktów do głównych cech bohaterów (Siła, Zwinność, Szybkość, Budowa, Inteligencja, Przetrwanie), które z kolei decydują o wielu sprawach, takich jak liczba punktów życia, siła zadawanych ciosów, liczba punktów czarów, szybkość walki czy kolejność wchodzenia do boju. To oczywiście nie wszystko. Po każdym awansie masz możliwość wytrenowania umiejętności specjalnych. A tych jest po prostu zastrzeżenie. Zdolność defensywna i ofensywna wojownika, kilka szkół magii, sztuka zło-



dziejskie oraz łucznicze, wytrenowanie w reparaacji oraz ulepszeniu oręża i pancerzy, możliwości zakładania pułapek przyzywających potwory, rażących lub nawet teleportujących wrogów (niestety, na to wszystko trzeba mieć odpowiednie materiały). Łącznie możesz wybierać z około dwustu umiejętności. Czasami wydaje mi się jednak, że twórcy gry poszli na ilość, a nie na jakość. Czy bowiem aż tak potrzebne było dzielenie zaklęć na kierunkowe, rozpryskowe i kołowe oraz włączanie wszędzie

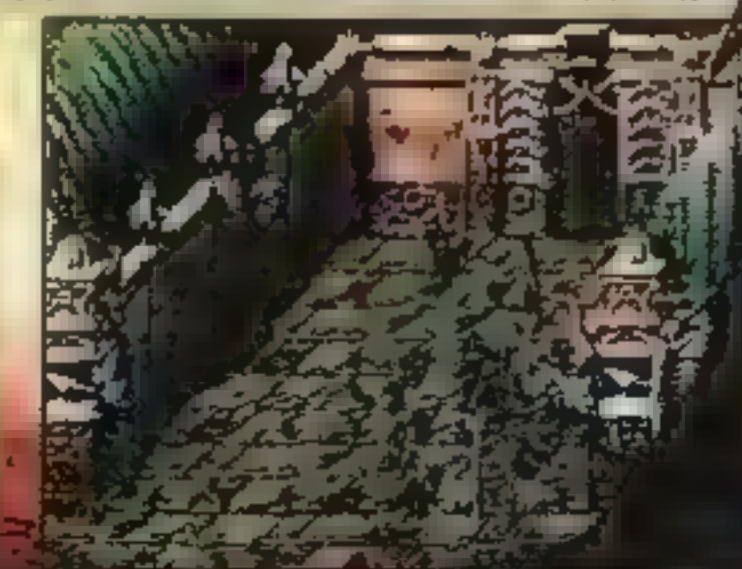
sił poszczególnych żywiołów? Powoduje to niezły galimatias i raczej wrażenie przesytu oraz bałaganu niż zadowolenia z wielu dostępnych możliwości. Poza tym, w wielu wypadkach tak naprawdę nie wiesz, co konkretnie ci dało inwestowanie bonusowych punktów w daną umiejętność i jak to wpływa na samą walkę. Nie mówiąc już o tym, że samo korzystanie ze zdolności jest po prostu uporne, a ich „przłączanie” w czasie walki w zasadzie niemożliwe. Nie ma to jednak jak banalnie prosty oraz skuteczny system walki w DIABLO II, który pozwalał ci na bezstresowe i błyskawiczne stosowanie zaawansowanych kombinacji zaklęć oraz zdolności w czasie bitwy.



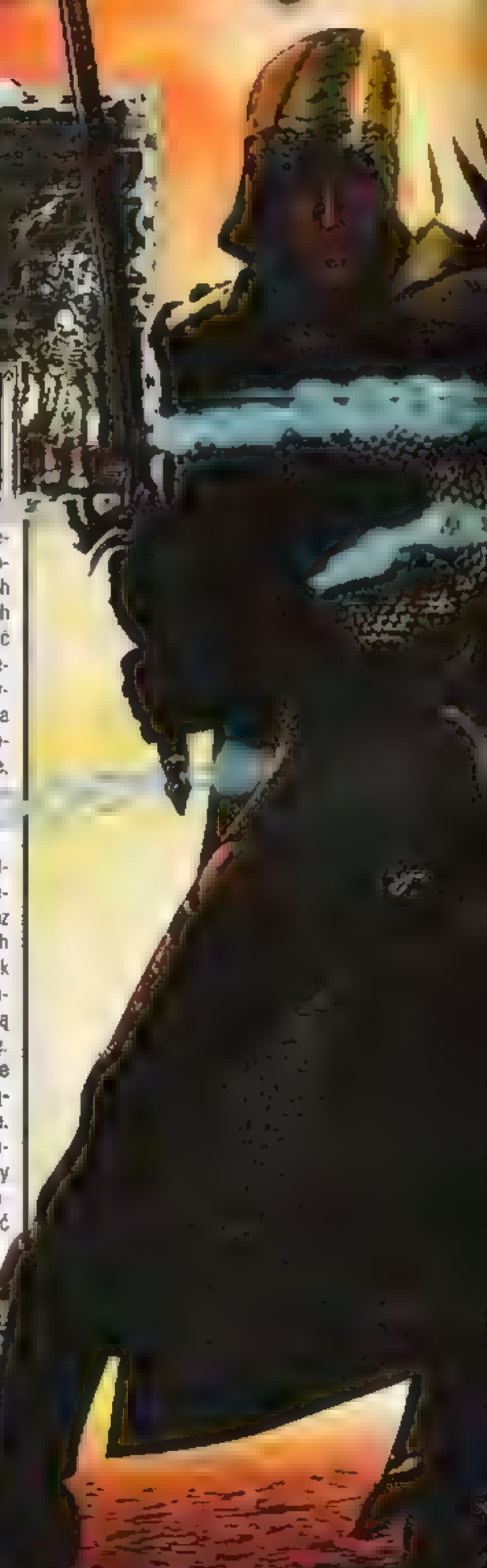
Gra zawsze informuje, czy w skrzyni, beczce lub stosie książek jest coś ciekawego

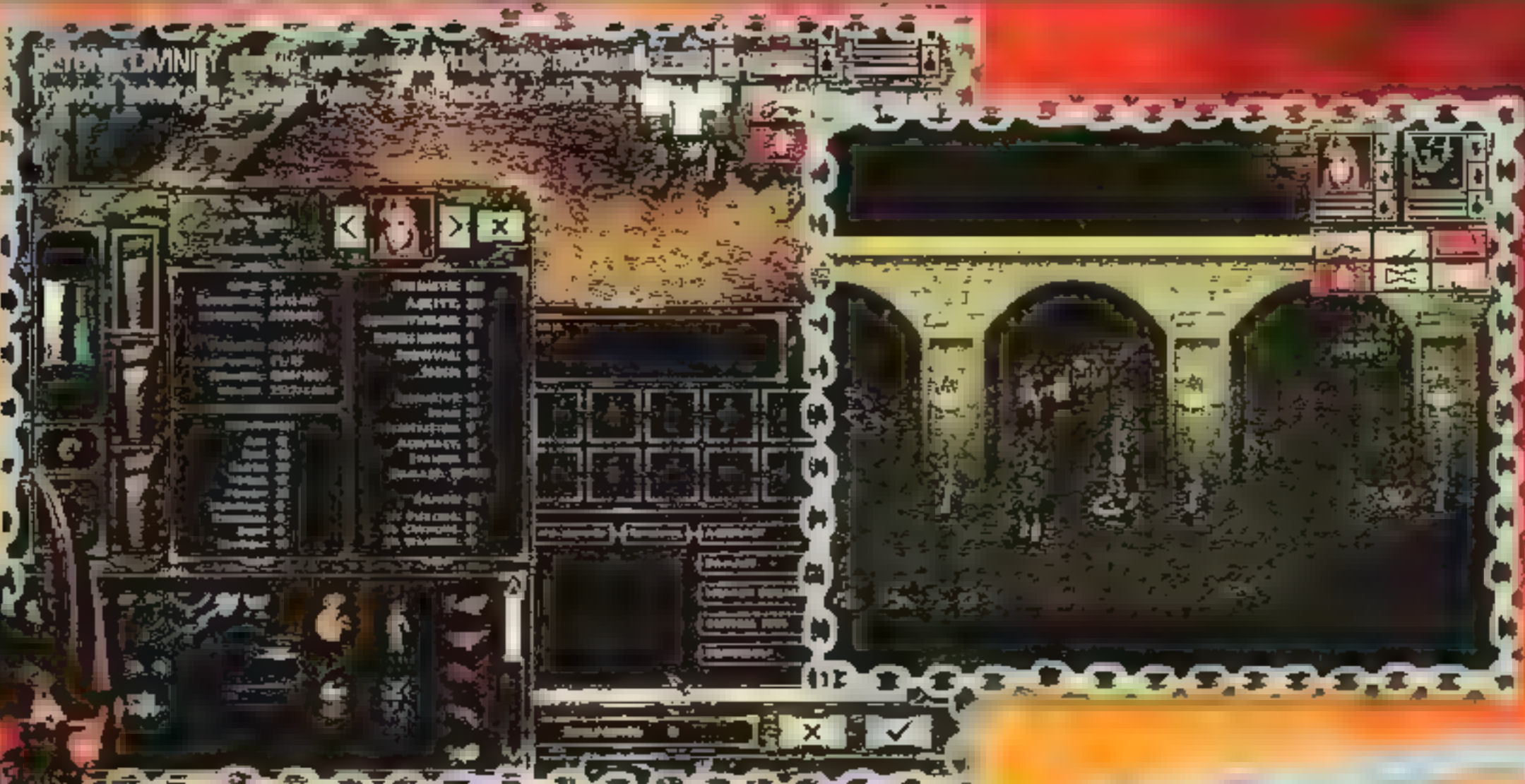
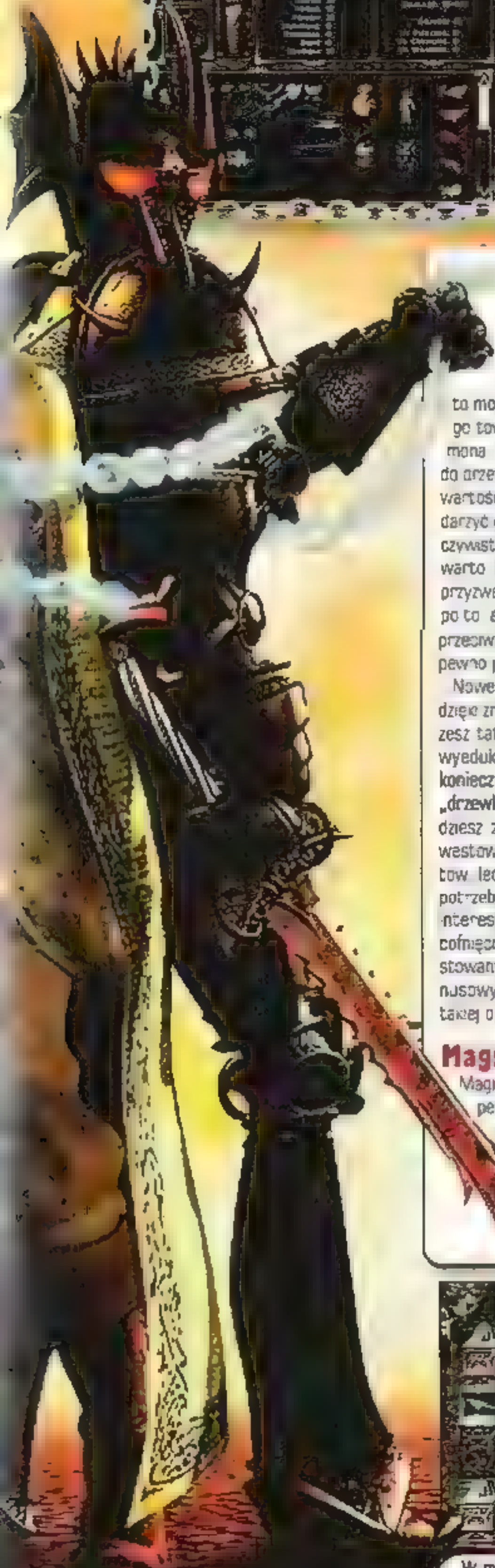


Deathknight – towarzysz twojej podróży – również podlega roleplayowemu rozwojowi



W miastach znajdziesz ludzi, którzy zaoferują ci wykonanie ciekawych zleceń





Bardzo spodobała mi się specjalna zdolność o nazwie Summoning Dolls. Otóż jeśli gdziekolwiek znajdziesz tapeczkę wyobrażającą potwora, to możesz za jej pomocą przyzwać następnego towarzysza. Na przykład szkieleta lub demona. Po rozwinięciu umiejętności należących do drzewka Summoning Dolls możesz podnieść wartość cech tego nowego kompana lub obdarzyć go specjalnymi zdolnościami. W rzeczywistości nie jest to zdolność, w którą warto byłoby inwestować (choć tak przyzwany towarzysz przydaje się choćby po to, aby wziąć na siebie pierwszy impet przeciwników), ale sama propozycja na pewno jest ciekawa oraz oryginalna.

Nowe zdolności specjalne poznasz dzięki znalezionym w podróży księgom. Możesz także odbyć szkolenie u odpowiednio wyedukowanych instruktorów. To jest konieczne, aby w ogóle otworzyło się „drzewko” danej zdolności. Potem będziesz zdolność rozwijał przez inwestowanie w nią bonusowych punktów, lecz aby możliwość się w ogóle pojawiła, potrzebna jest księga bądź nauczyciel. Bardzo interesująca jest opcja umożliwiająca cofnięcie podjętej decyzji i odzyskanie zainwestowanych w daną umiejętność punktów bonusowych. Niestety, za przeprowadzenie takiej operacji trzeba zapłacić.

Magia

Magia pełni w BD bardzo dużą rolę. Masz pełną swobodę w odkrywaniu coraz nowszych oraz potężniejszych zaklęć. Możliwości w BD jest wręcz bez liku. Szamańska magia natury oraz pogody, magia ciała, magia żywiołów. Mogą to być czary ofensywne, które zostały

podzielone ze względu na sposób uderzenia (jedna osoba, grupa itp.) oraz ze względu na charakter wykorzystanych żywiołów (ogień, woda, powietrze, ziemia), ale również czary ochronne lub lecznicze. Będziesz mógł też swoich wrogów osiepać, spowalniać, morderować (czyli zmieniać ich w słabsze kreatury), zatrnuwać a przyjaciół i siebie skutecznie leczyć. Niestety, korzystanie z magii jest sztuką kosztowną, więc dobrze jeśli bohater zajmujący się nią umia jeszcze coś poza tym (na przykład skutecznie strzelać z łuku). Pewnego rodzaju zdolnością magiczną jest również alchemia umożliwiająca, po pierwsze, otrzymywanie magicznych mikstur ze znalezionych surowców (zioł, kwiatów, korzeni itp.), a po drugie, łączenie jednych likworów z innymi, aby otrzymać mieszankę jeszcze skuteczniejszą.

Walka

Bitwy przebiegają w czasie rzeczywistym, ale masz okazję w każdej chwili skorzystać z przycisku Spacji, powodując zatrzymanie toku akcji. Jednak, choć rozwiązanie to nieco pomaga w ewentualnej zmianie stylu walki, to nie na tyle, aby bratki stały się klarowne. Kiedy jest wielu przeciwników, najczęściej nie wiadomo, kto kogo atakuje, za ile punktów i w jaki sposób. Przydałby się po prostu przycisk spowalniający czas, tak jak to zrobiono np. w „Łatce” do LIONHEART. Nie mówiąc już o tym, że do BEYOND DIVINITY z jej ogromnym bogactwem opcji (zwłaszcza czarodziejskich) znacznie lepiej pasowałby tryb walki turowej.

Wartość artystyczna

Na plus autorom programu należy zapisać, że wszystkie sekwencje dialogów są wypowiedziane przez aktorów. W dodatku głosy

w większości przypadków dobrano całkiem trafnie, a niektóre postacie zostały przedstawione wręcz kapitalnie. Gorze, jest z muzyką oraz efektami dźwiękowymi. Tu niczym szczególnym twórcy nie zaimponowali, chociaż zaletą muzyki jest to, że nie stara się nad grą dominować.

Fatalnie natomiast przedstawia się sprawa grafiki. Nawet w rozdzielczości 1600x1200 tekstury się rozpadają, a niemal wszystkie przedmioty są rozmyte i nieostre. Najlepiej widać to w dużym zbliżeniu, natomiast po oddaleniu kamery błędy te na szczęście tracą nieco na znaczeniu. Nie zmienia to jednak faktu, że cała scenografia gry jest utrzymana w brudno-szarych odcieniach i generalnie sprawia nieprzyjemne wrażenie. W porównaniu z SACRED, w którą miałem okazję niedawno grać, jest to różnica co najmniej klasy, a dotyczy ona nie tylko artystycznego wrażenia, ale również technicznego przygotowania detali.

Powiedzieć, że BEYOND DIVINITY mnie nie zachwycała, to mało. Ta gra po prostu nuży. Ani nie zainteresowała się przygodą, ani nie zachwycałem nastrojową scenografią, czy nie zafascynowałem się szczególnie przerażająco przedstawionymi potworami. Do tego dochodzą błędy w przygotowaniu interfejsu – to na podstawowym, dość kompromitującym poziomie. Krótko mówiąc: zagraj w BEYOND DIVINITY tylko jeśli naprawdę nie masz co robić w życiu. Ja zrobić to musiałem, ty jesteś w szczęśliwszej sytuacji, gdyż masz wybór.



W miastach najczęściej jest bezpiecznie, chyba że sam rozpętasz awanturę.



Na obrzeżach wiosek można napotkać niespodziewanie bardzo groźne monstra.

Beyond Divinity

Role playing

Wymagania sprzętowe:
Procesor: 400 MHz
128 MB RAM 1.5 GB HDD

Gra na platformy: PC
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

Label: CD Projekt
Wydawca: CD Projekt

Współtwórcy:
Współtwórcy: CD Projekt
Współtwórcy: CD Projekt

Grafika: niewiarygodny
Słownictwo: średnie

Grafika: 3
Dźwięk: 4
Fajda: 3

Rekomendujemy RPG
Dla graczy, którzy lubią
wyzwania. Śmiało
możesz błądzić w postaci
młodego szlachcica
walki oraz kłopotliwego
interfejsu

COUNTER STRIKE

CONDITION ZERO

7 Grafika przeszła drobne kosmetyczne poprawki, jednak nie na wiele się to zdało. Na szczęście zabawa wciąż jest przełana

Zeby pchnąć do sklepów kilkuletni mod, trzeba mieć niezły tupet. I dobrych marketingowców

graczy z całego globu, które każdego dnia spotykają się na serwerach, by wspólnie

jakiś niesie COUNTER-STRIKE, oferować miał tryb dla samotnego gracza. Nie tyle trening co rozbudowaną, naładowaną akcją przygodę. W tym momencie gra zaczyna zawodzić. Ale na początek coś miłego

Valve, Gearbox, Ritual i Turtle Rock Studios – CONDITION ZERO przebył długą drogę, nim trafił wreszcie na sklepowe półki. Trzykrotna zmiana dewelopera nie wróży grze najlepiej, a powodów takich zawirowań można się tylko domyślać. Fakt, przystosowanie kilkuletniego COUNTER-STRIKE'A musi być niełatwym zadaniem. Czy cel został osiągnięty? Zwążywszy że Sierra zdecydowała się wreszcie wydać grę, można było mieć pewne złudzenia.

NIE GRAFA ZDOBI CS'A

Odpalenie pierwszej misji jednych przyprawia o mdły szok, drugich pozbawia resztek złudzeń. CONDITION ZERO to żadna nowa jakość. Gra wygląda i brzmi niemal identycznie jak oryginalny COUNTER-STRIKE, działa w oparciu o lekko zmodyfikowany engine HALF-LIFE'A, który z kolei w prostej linii wywodzi się z silnika QUAKE'A 2! I niestety tę ponad sześcioletnią tradycję czuć na kilometr. Słabe, rozmazane tekstury, niedokładne modele postaci, niemal zerowa gra światła, prosty design poziomów – silnik gry zastarzał się bardzo i z tymczasem nie ma prawa konkurować czy choćby zbliżyć się do graficznych killerów po kroju FAR CRY. To po prostu ubogie milennium. Pamiętaj o tym, szczególnie jeśli ma być to twój pierwszy kontakt z COUNTEREM.

Zostałeś ostrzeżony. A teraz spróbuj na chwilę zapomnieć o diabelskiej oprawie, tak jak nie pamiętają o niej te setki tysięcy

grać i celebrować tę najpopularniejszą straszenie sieciąową świątę. Bo kiedy zaakceptujesz przestarzałą technologię, odkryjesz jedną z najbardziej złożonych, wymagających i zarazem rajujących pozycji ostatnich lat. Założenie rozgrywki są proste – przeciwko sobie stają dwie drużyny: terroryści i antyterroryści. Ci pierwsi mają za zadanie podłożyć bombę w określonym punkcie mapy, utrzymać zakładników, zabić eskortowanego przez antyterrorystów VIP-a itp. Antyterroryści z kolei mają pokrzyżować tym złym plany poprzez rozbicie ładunku czy odbicie zakładników i tak przez kilka, kilkanaście, kilkadziesiąt rund – do znudzenia, przy czym jedna akcja trwa zwykle kilka minut. Po rozegraniu serii startów, warto odwrócić rolę i stanąć po drugiej stronie barykady. Za uśmiercanie oponentów, rozbijanie bomb, wygranie potyczki i inne zasługi otrzymuje się pieniądze, za które na początku następnego starcia można zakupić broń (multum wiernie oddanych "pukawek"), dodatkową amunicję, zawsze przydatne granaty, kawiarkową kamizelkę i hełm czy rzadziej używane gadzety w rodzaju noktowizora. Wachlarz dostępnego sprzętu jest bardziej niż zadowalający i upływie naprawdę sporo czasu, zanim nauczysz się władać każdą z proponowanych broni. Dokładnie, CS to trudna gra – by

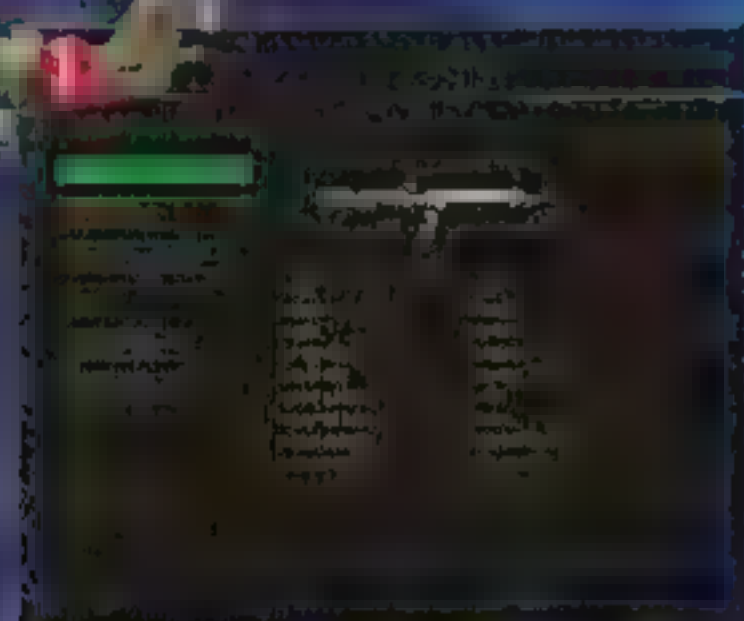
odnosić sukcesy w walce z innymi ludźmi, konieczne są długie tygodnie (miesiące) treningów. Przy czym każdy zdobyty frag cieszy niepomównie bardziej niż w takim np. UT2004. Tu liczy się wszystko – doskonała znajomość mapy, opanowanie, zmysł taktyczny i technika walki. Każde nowe doświadczenie procentuje w przyszłości – ot choćby moment, w którym załapiesz, że walczyć w półdystansie warto kucnąć przed oddaniem strzału – zmniejszy to rozrzut kul, a i ty sam staniesz się trudniejszym celem.

Jednak CONDITION-ZERO oprócz wszystkich dobrodziejstw

MILE ZŁEGO POZĄTKI

Wrzucone do gry boty spisuują się znakomicie i stanowią największy atut nowego wcielenia COUNTER-STRIKE'A. Nie mają problemów z nawigacją na mapie, bardzo rzadko zdarza im się „głupieć”, świetnie radzą sobie nawet w skomplikowanych fragmentach poziomu. Potrafią komunikować się z resztą drużyny, przyjmują również twoje rozkazy, co nie znaczy jednak, że zawsze je wykonają. Dodatkowo, dość mocno różnią się między sobą – każdy z nich posiada ulubioną broń, nieco odmienne schematy zachowań, styl walki itp. Twoi wirtualni sprzymierzeńcy są na tyle rozwinęci, że bez większych problemów potrafią sprawnie doprowadzić akcję do końca, nawet po twoim zejściu. Ogólnie jest więc bardzo dobrze – boty w CONDITION ZERO są doskonalsze niż najlepsze amatorskie produkcje tego typu, przeznaczone dla oryginalnego CS'a.





Przed ruszeniem do boju należy zakupić potrzebny sprzęt



Ważne jest i starcie zespołowe i wzajemne ubezpieczanie się



Cały czas należy starać się obejmować wzrokiem jak największy obszar pola walki



Ważniejsze jest i starcie zespołowe i wzajemne ubezpieczanie się

Po wygraniu starcia otrzymujesz punkty, za które możesz werbować do swojego zespołu lepszych zawodników tak, by poradzić sobie w kolejnych, trudniejszych misjach. Niestety zrezygnowano z koncepcji rozwoju członków naszego zespołu poprzez podnoszenie ich statystyk. Wzrost szkoda, bo taki aR-PaGoowy patent z pewnością technicznie nieświążności w – jakby nie patrzeć – dość skostniałym schemacie zabawy. Szkoda. Kolejna wtopa to niemal kompletny brak jakiegokolwiek fabularnej otoczki towarzyszącej zmaganiom. Po prostu ładujesz na kolejnej mapie, dostajesz proste wytyczne i ognia. To ma być „kampania dla pojedynczego gracza”? Bez jaj. Czy naprawdę tak trudno było powiązać kolejne misje jakąś sensowną fabułą, wyreżyserować kilka krótkich filmików czy nawet zaprogramować liczne scenki? Lata produkcji i kilkakrotna zmiana dewelopera przyniosła raczej marne efekty. Sytuację odrobinię ratują dodatkowe cele, wymagane do zaliczenia misji – np. konieczność używania określonej pułkawy, zmieszczenia się w limicie czasowym czy postawienie do piachu określonej liczby przeciwników. Momentami patent ten uroz-

mać rozgrywkę, momentami wręcz przeciwnie, prowadzi do frustracji i ogranicza możliwość przeprowadzenia akcji wg własnego planu. Siłowo. Całe szczęście, że zabawa nie nudzi się zbyt szybko – poziomów jest multum, w tym takie szlagiery jak kurtowa de_dust1 i de_dust2, de_aztec, de_train czy cs_office. Różnorodność map jest naprawdę ogromna – raz śmigasz po jakiejś dziczyźnie na środku pustyni, innym razem kłoczysz w wąskich korytarzach laboratorii, jeszcze kiedyś ndzie, zabezpieczamy starożytne ruiny czy biurowy kompleks. Wiele poziomów zostało zaprojektowanych: naprawdę miśternie – pozwala to stosować wiele taktycznych wybiegów i są świetnie zbalansowane. Zresztą trudno się temu dziwić, w końcu pracowała nad nimi cała czołowa społeczność przez ostatnie kilka lat. Warto zauważyć, że gdzieś tam zmieniono teksturę bądź dodano jakiś drobny detal – pomogło to jak Renacie Berger makijaż. A na domiar złego w kampanii można stanąć tylko po stronie antyterrorystów. Porazka

Wspomniałem, że w CONDITION ZERO na zwykłą broń są fikcyjne? No to już wiesz

KTO JEST FRAJEREM?

Naprawdę ciężko komukolwiek polecić pakiet CONDITION ZERO COUNTER-STRIKE to mmo upływu czasu wciąż rewelacyjna gra, z którą powinien się zapoznać każdy porządny gracz. Niemniej CS to na dobrą sprawę jedynie mod do HALF-LIFE'A, który możesz za darmo pobrać z Sieci, również jako samodzielną wersję za pośrednictwem Klienta Steam. W tym wypadku do rozpoczęcia sekcji przygody z COUNTERSTRIKE wystarczy oryginalny CD-Key od HALF-LIFE A nawet jeśli go nie masz, nie jest to powód żeby wydać niemal półtora stówy na CONDITION ZERO – w sklepach za 5 złotych można dostać pakiet HL+CS, po czym poprzez Steam'a zassać aktualną wersję CS'a (1.6). Dla kogo więc jest CONDITION ZERO? Dla tych, którzy nie planują sieciowej kariery i chcą popykać jedynie przeciwko znakomitym botom. W tym wypadku powinni rozważyć zakup, choć nada utrzymuje ze tryb dla jednego gracza nie spełnia oczekiwań. I nie, CONDITION ZERO nie będzie standardem na internetowych serwerach – tam wciąż króluje COUNTER-STRIKE 1.6



Ważniejsze jest i starcie zespołowe i wzajemne ubezpieczanie się



Ważniejsze jest i starcie zespołowe i wzajemne ubezpieczanie się



Deleted Scenes

Pakiet CONDITION ZERO zawiera również pewną ciekawostkę. Jest nią mianowicie Deleted Scenes. Pod tajemniczą nazwą kryje się niedokończony projekt rozbudowanej gry dla pojedynczego gracza, opierającej się o mechanikę COUNTER-STRIKE. Jest fabuła, są scenki, jest rytmiczna akcja i zadania przywołujące na myśl... pewne szanery. Niestety, projekt nie został ukończony. Niemniej jednak, w ten sposób dostaliśmy namiastkę tego, jak mógłby wyglądać CONDITION ZERO, gdyby producent i wydawca wiedzieli czego właściwie chcą. Cóż, może kiedyś się jeszcze doczekamy.

Counter-Strike: Condition Zero

3+

- Wymagania sprzętowe:
Procesor 500 MHz
96 MB RAM
- Gra na platformy: PC
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer
- Turtle Rock Studios / Cenega Polska
www.cs-conditionzero.com

Theromile bctv wciq
Zakaz gry, wariacj

P restaratac oprawa
puk nieopracowa
ny tryb single-player

Grafika

Dźwięk

Frajda

3 3 5

Kultowy, wzorowy tytuł, mimo słabych ocen krytycznych i niedopracowanej oprawy. W sumie – bezczelny skok na kasę

Znakomite, dające multum możliwości mapk to jedna z największych zalet CS'a



BAD BOYS II

„Niegrzeczni chłopcy”
powinni dostać
porządne lanie za taki
kiepski debiut...

Helikopter czy nie helikopter,
na kalasznikowe nie ma mocnych!

Fabula BAD BOYS 2 jest dość szampańska. Przestępcy chcą zrobić dużą forszę na handlu narkotykami. Ty zaś masz za zadanie ich powstrzymać. Przepis na BAD BOYS 2 wygląda mniej więcej tak: tona amunicji, kilkaset bandżorów, mnóstwo przekleństw, parę wiaderek z krwią, kilku przekupnych gliniarzy, odrobina humoru, a całość obficie okraszona eksplozjami.

Bohaterami BAD BOYS 2 są czarnoskórzy detektywi Mike Lowrey i Marcus Burnett – podobnie jak w filmie. Z wyglądu nie przypominają filmowych pierwowzorów, choć zachowują się mówią podobnie. Gra po same brzozy wypełniona jest specyficznym „trash talkiem”, który jednym przypadkiem do gustu, a u innych wywołuje niesmak.

Akcję w BAD BOYS 2 obserwujesz zza pleców sterowanej postaci. Gry TPP często mają problemy z szalejącym obrazem, co jednak da się zniwelować dzięki możliwości kontroli kamery bądź dzięki nadaniu jej odrobiny inteligencji. W BB2 nie znajdziesz żadnej z tych rzeczy. Kamera robi, co tylko zechce. Jedyną okazję to oglądania świata z widoku FPP stanowi wychylanie się zza przeszkody.

Rozgrywka nie jest zbyt dynamiczna. Przeciętą potyczkę wygląda tak: zajmujesz jedno z wyznaczonych miejsc, następnie wychylasz się i strzelasz do ustawiających się na pozycjach wrogów. Jeśli nie zdołasz wystrzelić przestępców w określonym czasie, zatrzymają się oni we wcześniej ustalonych miejscach i zaczną do ciebie strzelać. Być nie musiał w ogóle korzystać z zawartości czaszki, na ekranie zaznaczone są wszystkie dogodne pozycje strzeleckie. Gra traktuje cię jak idiotę.

Arsenal dostępnych broni prezentuje się klasycznie. Obok podstawowego wyposażenia w postaci pistoletów kalibru .45 znajdziesz 12 Gauge Shotgun, Spaz Automatic Shotgun, Easy 9mm SMG, AK 47 oraz kilka innych. Razem 12 różnych pukawek. W trakcie trwania misji możesz mieć przy sobie pistolet plus jednego gnała z wyższej półki – dość rozsądnie.

Niewątpliwym plusem BAD BOYS 2 jest interaktywne otoczenie. Praktycznie wszystkie elementy wyposażenia można zniszczyć – telewizory, butelki z trunkami, akwaria, wiatrak pod sufitem, wieże stereo czy szyby. Jednak jeśli czytałeś na jakiejś tamigłówce czy manipulo-

wane przedmiotami, czeka cię rozczarowanie. Gra wzorowana jest na strzelaninach, w które można bawić się na automatach – tyle że BAD BOYS 2 nie oferuje takiej grywalności.

BAD BOYS 2 to program o bardzo krótkiej żywotności. Całość składa się z 15 etapów połączonych ze sobą krótkimi przerwami filmowymi, marnej jakości. Po każdej planszy przychodzi czas na podsumowanie dokonanej gry. Na plus idą się znalezione dowody oraz rozbrojenie przestępcy, na minus wykonane egzekucje oraz mienie zniszczone podczas akcji. Jeśli dobrze się spisałeś, w nagrodę odblokowujesz akta przestępców, statystyki broni oraz cheaty. Niektóre z nich mogą cię rozbać, ale nie mają znaczącego wpływu na przebieg rozgrywki.

Autorom nie udało się nakłonić ani Willa Smita, ani Martina Lawrence’a do podłożenia głosów pod swoje postaci. Na szczęście anonimowe zastępstwo spisuje się całkiem nieźle. Muzyczna tęcza w tle nadaje grze odrobinę filmowego klimatu.

BAD BOYS 2 sprawia wrażenie gry niedokończony, bez ambicji czy pomysłu. Nie dość, że tytuł jest w 100% li-

nowy, to czas potrzebny na jego ukończenie oscyluje wokół 5 godzin. Brzmi to jak żart, ale takie są fakty. To chyba miał być tylko gadżet związany z filmem, tylko daty premier mocno się rozminęły.

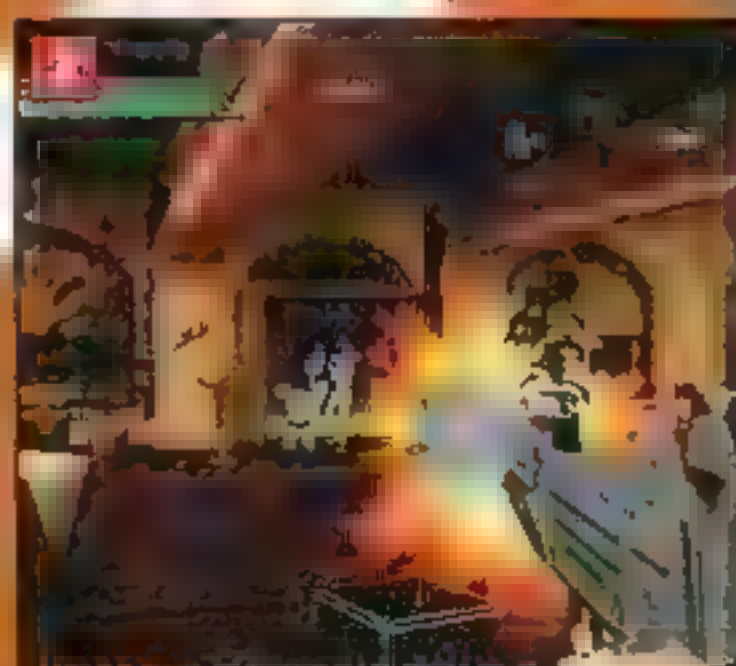
Oprawa techniczna prezentuje się przyzwoicie – obok humoru, to jeden z niewielu elementów ratujących BAD BOYS 2 przed całkowitą klęską. Nie zmienia to faktu, że BAD BOYS 2 nie jest nie warta swojej ceny. Lepiej przeznaczyć tę stówę na cele charytatywne.



Chciałem w spokoju obejrzeć koncert w TV, to jacyś goście z gwiazdami wstawili mi się na chacie. Wywaliłem chwasty.



Wkurzony poszedłem posłuchać trochę uspokajającej muzyki, ale jakiś oszołom zaatakował mnie gwiazdą większą od niego samego.



Poszedłem pojechać do restauracji, żeby wrzucić coś na żabę. Znowu debile wparowały z pukawkami na salę. I jak policja ma nie być agresywna?



Bad Boys II

Strzeleania

Wymagania sprzętowe:

Procesor 600 MHz
128 MB RAM 1.2 GB HDD

Gra na platformy: PC

Wersja PL Multiplayer

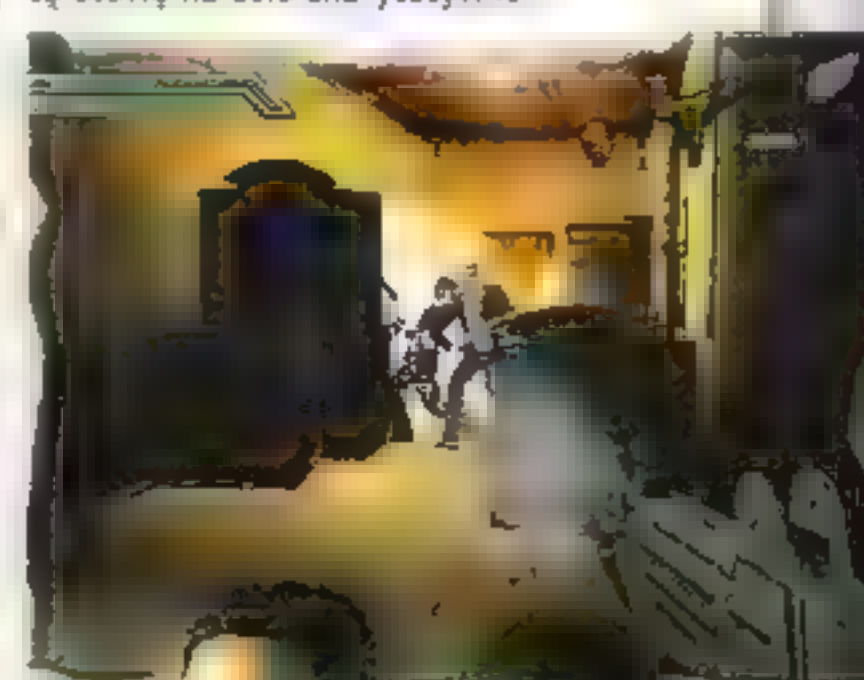
Empire Interactive Cenega Poland

www.hitgames.com/badboys2

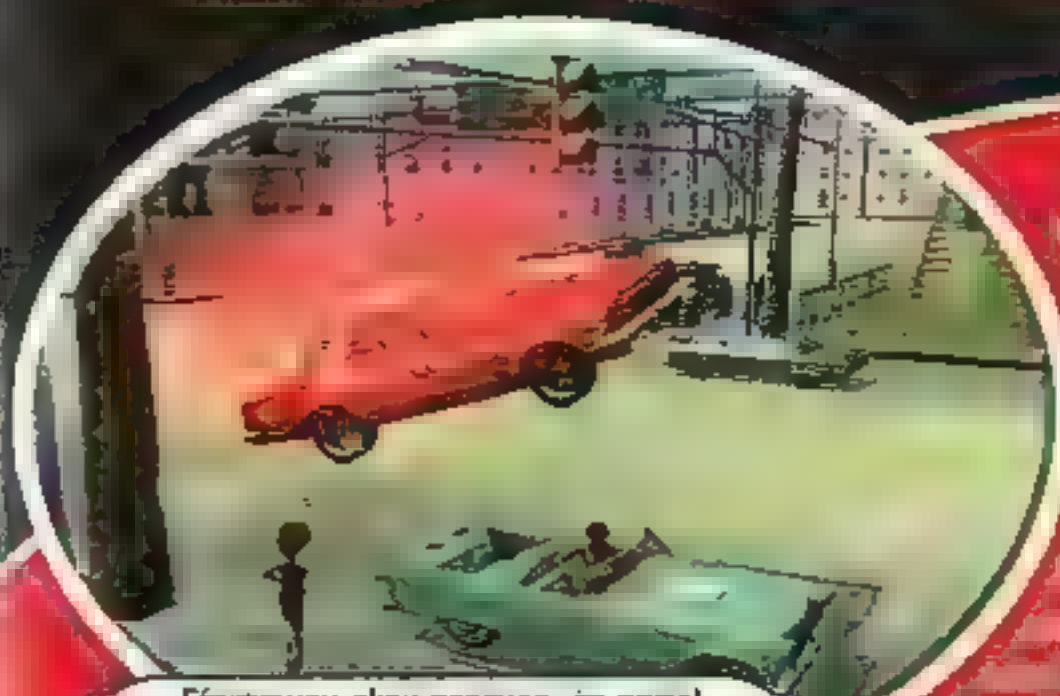
1. Wymagania sprzętowe
2. Wymagania sprzętowe
3. Wymagania sprzętowe

3 Grafika
4 Dźwięk
2 Frajda

Nieodolna próba stworzenia strzelanki typu MAX PAYNE. Z wyglądu godna, ale w akcji bardzo ciętka.



STARSKY & HUTCH



Efektowny skok sprawia, że serial trzyma w napięciu. To niemal pewny wzrost oglądalności... chyba że Starsky i Hutch wylądują na dechu Głównego siódl

Hutch - wciąż żyje. W chwili obecnej próbuje rozkładać własny serial sensacyjny. Opowiada on o perze gliniarzy, poruszających się po mieście czerwonym Fordem Bronco Terro, pokonujących na drodze



Prócz samej jazdy przez miasto, strażnik Bandytów może bowiem zakrzyknąć w je- den spo- sób - mazol



Gwiazdy serialu policyjnego poszukiwane! Jesteś młody i masz prawo jazdy? Dzwoni!

Zobacz film...

Dave Starsky i Ken Hutchinson rozwiązywali sprawy kryminalne w latach 70. Czwierć wieku później wrocili na duży ekran. „Starsky i Hutch” Anne Domini 2004 to zwanowana komedia sensacyjna, w której dwóch totalnie niedobrych gliniarzy ściga bossa narkotykowego z Bay City. Pomagają im w tym dwie seksowne cheerleaderki oraz dziwny informator. Film odnosi w USA olbrzymy sukces, deklasując wypuszczonego jednocześnie „Hidalgo” z Viggo Mortensenem. Nic dziwnego, obfituje w zwanowane gagi, natrzasające się z kultury lat 70., szybkie poscigi samochodowe oraz kaskaderskie popis na najwyższym poziomie.



W dołatkę obniża je wzięcie w ship, prz-

Starsky & Hutch

Aktoria: wspaniały

* Wymagania sprzętowe:

Procesor 1.0 GHz
2GB RAM
16MB HDD

4

ceną 26.99

* Gra na platformy: PC, PS2, Xbox, GCN

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Bohater Games - Cenaga Polska

* www.empireinteractive.co.uk

3 Grafika

4 Dźwięk

4 Frejd

Rebint samoj sari wylosowal Conagi. Jaki Starsky i Hutch jedzą po mieście, rozwalając samochody przestępców



W czasie pościgu gracz demouje przypadkowo napotkane samochody. Widzowie nie lubią prętów drogowych, więc oglądalność spada na ryj...



Osada zabezpieczona murami jest trudniejsza do zdobycia. Poza tym wrogowie nie mogą wtedy rozbić się po całym mieście, atakując niemal bezbronnych rolników oraz poddańców.

NO MAN'S LAND

© Fight For Your Rights!

Era kolonizacji Ameryki była i jest wdzięcznym tematem wielu gier. Także i tej opisywanej poniżej...

Krzyki przerażonych Equaw dym wzbijający się w niebo z płonących tipi, Indiancy wojownicy biegnący do ataku z maczugami w dłoniach... I maszerująca spokojnie angielska piechota. Z przodu żołnierze uzbrojeni w bagnety i karabiny. Z tyłu suną armaty, bezużośnie pniąc płowiem ze stalowych gardzieli. Nie ma litości dla czerwonskórej hordy! Zwycięstwo będzie nasze!

NO MAN'S LAND pozwala ci cofnąć się do epoki podboju Ameryki, który to podbój przez jednych uważany jest za świadectwo niezwykłego bohaterstwa osadników i żołnierzy, a przez innych za dowód barbarzyństwa europejskiej cywilizacji, która wycięła niemiłosiernie w pień

rodzimych mieszkańców tych ziem. Niezależnie, jakie masz zapamiętanie na ten temat, będziesz mógł pokierować bądź Indianami, bądź europejskimi kolonizatorami. Do wyboru w sumie jest aż sześć stron konfliktu.

Typowo eTeeSowo

Schemat rozgrywki jest niemal identyczny jak w większości RTS'ów nawiązujących do serii AGE OF EMPIRES. Twoim zadaniem jest wybudowanie siły, gospodarstwo osady, dokonanie ulepszeń dotyczących ekonomii oraz militariów i w końcu poprowadzenie dobrze wyekwipowanej armii na wroga. Gospodarka NML jest oparta na trzech surowcach: żywności, drewnie oraz złocie. Jednak autorzy zdecydowali się zastosować pewien kontrowersyjny manewr i ograniczyć możliwość upraw. Ma to szczególne znaczenie z uwagi na fakt, że żywność jest najważniejszym surowcem i w zasadzie wszystkie jednostki można rekrutować tylko, kiedy posiada się jej odpowiednią ilość. Ograniczenie to osiągnięto w bardzo prosty sposób: pola mogą powstawać tylko na przystosowanych do tego gruntach, a każdy z nich dysponuje określonym limitem zbiorów. Podobnie rzecz się ma w wypadku kopania złota. Natomiast drewno zdobywasz, wyrabiając lasy i tu jesteś ograniczony tylko liczbą znajdujących się na mapie drzew (a tych jest zwykle dużo).

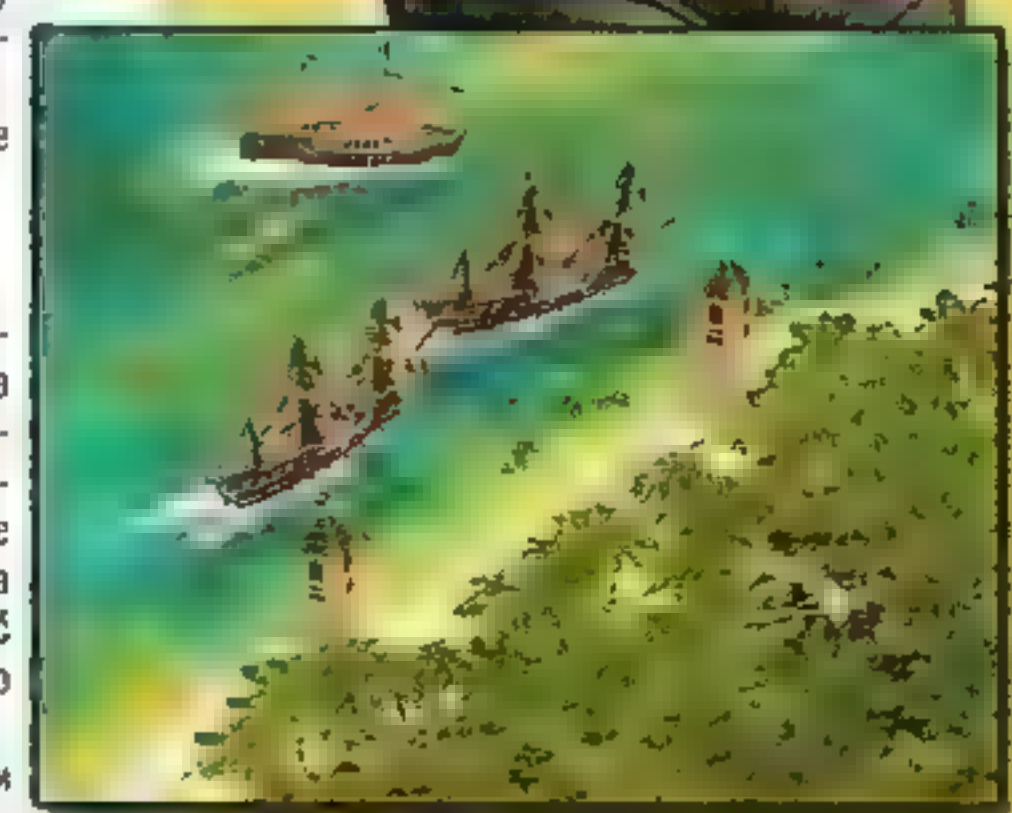
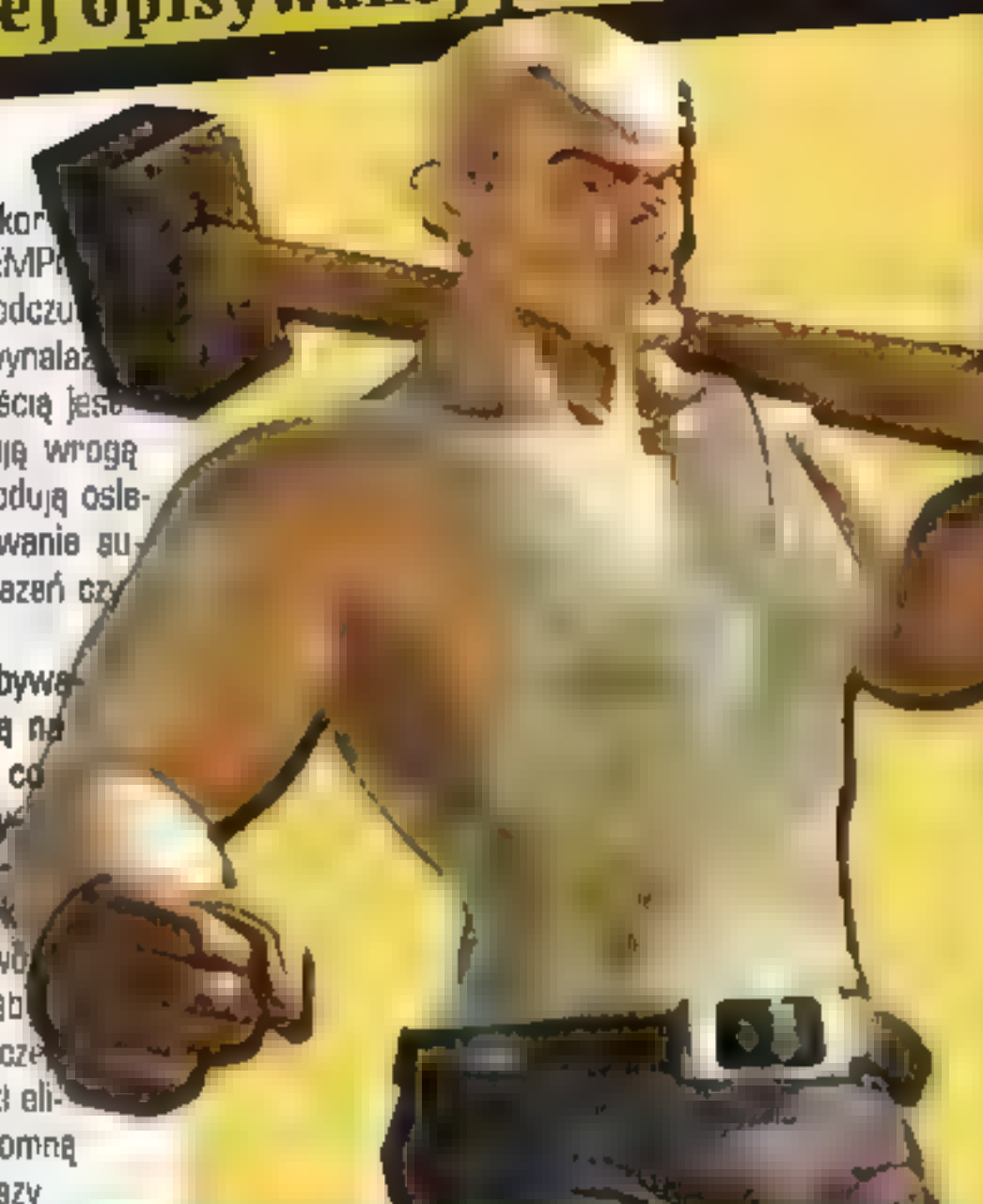
Każda z frakcji ma możliwość dokonywania wynalazków usprawniających ekonomię (tempo wydobycia surowców) oraz militaria (większe siły oraz zasięg rażenia coraz lepsze pancerze, uzbrojenie farmerów w karabiny i umożliwienie im jazdy konnej, zwiększony zasięg zwadu wież strażniczych itp.). Nie jest

tych wynalazków tak wiele jak w rekordowym pod tym względem AGE OF EMPIRES II, ale wystarczająco dużo, by odczuć różnicę po wprowadzeniu tychże wynalazków w życie. Interesującą możliwością jest dokonywanie odkryć, które sabotują wroga gospodarkę. Wbity mioterny powoduje osłabienie budynków, wolniejsza zdobywanie surowców, zadawanie mniejszych obrażeń czy zmniejszenie liczby punktów życia.

Wszystkie jednostki militarna zdobywają punkty doświadczenia i awansują na następne poziomy doświadczenia, co powoduje, iż stają się bardziej wytrzymałe (więcej punktów życia) oraz zadają groźniejsze obrażenia. Jednak standardowe oddziały nie jest łatwo utrzymać przy życiu na tyle długo, aby zdążyły się porządnie rozwinąć. Inaczej rzecz się ma, jeśli chodzi o jednostki elitarne. Dysponują one zwykle ogromną liczbą punktów życia (nawet 10 razy większą niż zwykły żołnierz) oraz pewnymi uzdolnieniami specjalnymi, np. umiejętnością wysadzania w powietrze wrogich budynków.

Jak z myśleniem, chłopie?

Nie od dzisiaj, nie od wczoraj wiadomo, że bolączką RTS'ów jest Sztuczna Inteligencja. I chodzi nie tylko o kierowanie przez komputer wrogimi wojskami, ale również o prawidłowo napisane skrypty sterowania wojskami gracza przez program. Do NML można mieć w tym wypadku trochę zastrzeżeń. Po pierwsze, oddziały wroga przeprowadzają ofensywę zawsze tymi samymi trasami, nie szukają najsłabszych punktów oporu. Po drugie, wrog nie koncentruje sił, ale wysyła oddziały fałami, co ułatwia



Walka o podbój Ameryki toczy się również na przybrzeżnych wodach.

Chora cena!

W Polsce tylko firma CD Projekt stara się konsekwentnie prowadzić przychylną politykę cenową. Inni dystrybutorzy różniadzą sobie z prostymi graczami wyzyskiwać na rynku tanich produktów. Jednym z niechlebnych przykładów może być właśnie przypadek recenzowanej ebook gry NO MAN'S LAND, wprowadzonej do polskich sklepów przez firmę Genega. Miałaby to być najniższa cena wyzysku, czyli 120 złotych, za tytuł średniej jakości (na Zachodzie przeciętna cena wynosi 51%) nie może być nazwanej inaczej jak zbrojeniem komputera i piratów do wspólnej zabawy.



Hiszpańska flota przygotowuje się do obrony wybrzeża (1), Europejscy koloniści rozprawiają się z indiańską osadą, atakując chatę szamana (2), kowboje walczą o przetrwanie swego saloonu (3), a amerykańska flaga powstaje zwycięsko (4)

obronę. Gorzej, zawsze daje się sprowokować. I jeśli go zaczepisz, a potem uciekniesz, możesz „podprowadzić” przeciwnika pod najsłabsze punkty obrony. Po trzecie, komputer nie zawsze daje sobie radę z wypełnianiem twoich rozkazów.

Owszem, możesz ustawiać oddziały w formacje, ale nie do końca przynosi to takie efekty,

jakby można sobie życzyć (zwłaszcza przy maszerowaniu w formacji). Po czwarte, twoje wojska zachowują się gorzej niż idiotycznie przy ustawieniu im charakteru zachowania na „ofensywny” lub „defensywny”. W pierwszym wypadku rozbiegają się na wszystkie strony i gnąją w amoku za przeciwnikiem, a ty w kilka sekund możesz zamienić karną armię na roz-

rzucaną na połowie mapy hototę. Z kolei tryb defensywny powoduje co prawda, że jednostki stoją w miejscu, ale za to bronią się tylko te, które zostały bezpośrednio zaatakowane. A więc żołnierz nie będzie reagował, kiedy loją jego kumpla obok, póki sam nie dostanie po głowie! Dwie bezpieczne opcje to ustawienie trybu zachowania na „hold position” lub „defend area” (zależy od tego, jakimi wojskami dysponujesz i jakiego obszaru bronis).

Grafa, muza, takie tam...

Jeśli chodzi o warstwę multimedialną, to NML prezentuje się naprawdę nieźle. Piusami są ładna, czytelna grafika oraz duże zróżnicowanie scenograficzne w zależności od tego, którą z frakcji decydujesz się kierować. Cieszy też, że do boju przygrywa ci muzyka charakterystyczna dla danej nacji (zwłaszcza zabawne są we-

sternowe melodyjki). Możesz przybliżyć lub oddać obraz, ale nie ma obrotu kamery.

W NML weźmiesz udział w trzech kampaniach lub pokonasz dowolnie wybraną frakcją na odrębnych mapach. Istnieje możliwość tworzenia własnych scenariuszy. Przygotowano sporo ciekawych opcji dla rozgrywki wieloosobowej. Dostaniesz możliwość walki w trybie Deathmatch, Cooperative i King of the Hill, a także na specjalnie zaprojektowanych mapach, gdzie twoim zadaniem jest zbudowanie sieci kolejowej lub też przeszkodzenie w tym przeciwnikom.

NML nie jest programem, który zrewolucjonizuje historię RTS'ów. Na Zachodzie grę tę przyjęto wręcz chłodno, koncentrując się na jej wadach. Tymczasem jest to całkiem sprawnie przygotowany program o ładnej, dopracowanej grafice oraz wielu interesujących opcjach.

No Man's Land

RTS

Wymagania sprzętowe:
Procesor 900 MHz
128 MB RAM 1.2 GB HDD

Gra na platformy: PC

☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

CDV / Cenega Polska

www.nomansland.com

Warianty rozgrywki: King of the Hill, Deathmatch, Cooperative, Build the Base, Build the Empire, Build the Nation

Ranking programów: 5. Grafika 4. Dźwięk 4. Frajda

Ranking programów: 5. Grafika 4. Dźwięk 4. Frajda

Czy chcesz poznać...

wszystkie sekrety

Harry'ego Pottera?

filmy • książki • gry • gadzety
dowiesz się o wszystkim!

Specjalne, magiczne wydanie **CLICKA!** w kioskach już 1 czerwca



15 listopada 2112 roku
Centrum Obserwacji
Kosmicznych
w Canberze otrzymało
wiadomość...



MASSIVE ASSAULT

Kupować czy nie?

Jeśli podobają Ci się serie
GATE i ISLE, to MASSIVE
ASSAULT również powinien
przypaść Ci do gustu.
Prezenty w obsłudze oraz
stosunkowo łatwy do opo-
nowienia system bitowy
bardziej kojarzą się z
nowoczesną interaktywną
planszą niż ze skompli-
kowaną strategią polegającą
na celopodstawach i tabelach

statystykami jednostek. Na
dokładną dostajemy cał-
kiem przyzwoitą. Sztuczną
Inteligencję, dobry wspar-
cie sieciowe dla trybu
wielosobowego oraz wy-
kazujący przydatność do
opisywania edytor map.
W zamęcie bał tylko spr-
awna lokalizacja. Mało do
sie porywa. Ponadto na
francji



W wiadomość od Śródniej Galek-
tycznej Wyprawy Badawczej
Wolnych Narodów o odkryciu
systemu nadającego się do ko-
lonizacji. Wiele zmęczonych niestabilną sytu-
acją polityczną oraz niekończącymi się
ziemskimi konfliktami ludzi postanowiło wy-
korzystać ten fakt i w ciągu następnych kil-
kunastu lat emigrowało na nowo odkryte
planety. Początkowo zakładano jedynie nie-
wielkie przyczółki. Jednak z czasem pojawiły
się większe osiedla, które następnie przero-
dziły się w stolice nowych państw, deklaru-
jąc niepodległość. Bogate w złoża zasobów
naturalnych Kolonie stały się smaczny ką-
skiem dla ziemskich mocarstw.

Szczególnie jedno z nich, największy prze-
ciwnik Wolnych Narodów – Liga Widmo – ak-
tywnie zabiera się do zmiany przynależności
politycznej niedoświadczonych nacji. Liga,
znana ze swych subtelnych, acz nie zawsze
do końca legalnych metod działania – takich
jak intrygi polityczne czy szkodliwe ropowizny –
stworzyła Tajne Porozumienie, mające na
celu przygotowanie rebelii w Koloniach.
Pierwszą ofiarą Porozumienia padł Noble
Rust, a późniejsze konflikty na Antarcycusie,
Bizarri i Anubisie były konsekwencją pla-
nów Ligi. W zaistniałej
sytuacji Wolne Nara-
dy przystąpiły do
ofensywy. Tak roz-
poczęła się I Wojna
o Nowe Światy. Czy
jesteś gotowy sta-
nąć do walki, generale?

Oldskulowa strategia tu-
rowi niekoniecznie musi być
nudna. Zwłaszcza jeśli tak jak ja
czujesz przesyt niezliczonymi pojedynkami
z hordą bezimiennych wrogów i w ramach

odpoczynku jesteś gotów zasiąść z nimi
do gry, delikatnie przypominającej partię
szachów.

Jak na niskobudżetową strategię turową
(cena 19 zł raczej nie nasuwa skojarzeń z
oszałamiającymi efektami specjalnymi),
MASSIVE ASSAULT zaskakuje wysokim po-
ziomem grafiką oraz animacją. Fajujące odbicie
wybuchów w taflę wodną wygląda zgrabnie,
a mapy wraz z modelami jednostek są w pol-
ni trójwymiarowe i to przy zachowaniu głębi
terenu. Skoro jednak zdecydowano się już
na formę rozgrywki w 3D, dziwi fakt, że np.
umieszczanie jednostek na szczycie wzgó-
rza nie ma żadnego wpływu na rzeczywisty
zasięg broni.

Muzykę i dźwięk dobrano w sposób
pomagający utrzymać militarnie-futu-
rystyczny klimat. Każde broń wydaje charak-
terystyczne dla siebie odgłosy (np. Ciężki Ro-
bot brzmi prawie dokładnie tak samo jak me-
le-mechy, biegnące po lasach).

EWOKÓW w VI Epizodzie.

„Gwiezdnych wojen”, a symboliczna muzyka
mimo swojej powtarzalności nie jest zbyt
męcząca dla ucha. Znacznie słabiej przygoto-
wano lokalizację gry. W zasadzie błędy w tłum-
aczeniu spotyka się na każdym kroku (np.
„To jest twoje Termopile, Generale”).

Sterowanie jednostkami i obsługa interfejsu
są banalnie proste. Zwłaszcza że istnieje moż-
liwość zastosowania aktywnej pomocy, kiedy
gra na koniec tury przypomni ci o jednost-
kach, którymi zapomniałeś zaatakować (jeżeli
w ich zasięgu znajdował się wróg) bądź o nie-
wykorzystanych pieniądzach. Warto wtedy
dokładnie przyjrzeć się mapie i sprawdzić, czy
w jej zakamkach nie czają się zapomniane
przez sztab główny oddziały.

Zasoby w MASSIVE ASSAULT uzyskujesz
z kontrolowanych przez siebie krajów.
W kampanii ich liczba jest uzależniona od ak-
tualnego scenariusza, w grze wielosobowej
dysponujesz na starcie trzema Ukrytymi So-
juszniakami (tak w MA określa się państwa),
z których dwóch musisz ujawnić zaraz na sa-
mym początku rozgrywki. Ostatniego Ukryta-

go Sojusznika można ujawnić co turę w fazie
ujawniania, w zależności od przyjętej strate-
gii i zaistniałych potrzeb. Zwykle warto zro-
bić to jak najszybciej, aby móc czerpać
dodatkowe zyski na zakup nowych jedno-
stek. Jednak czekając, można skutecznie
zaskoczyć nieprzygotowanego przeciwnika.

Jeżeli rywal zaatakuje kontrolowany przez
ciebie obszar, przestajesz otrzymywać
z niego zyski aż do momentu całkowitego
wyparcia wrogich oddziałów. Za to pojawia-
ją się tam wojska partyzantkie, będące wy-
razem poparcia mieszkańców dla twojego
rządu. Dlatego agresja jest ryzykowną stra-
tegią, która powinno być naprawdę dobrze
zaplanowana.

Massive Assault

4+

Strategia turowa

- Wymagania sprzętowe:
PCK: 100 MHz, 16 MB RAM, 256 MB HD
- Gra na platformy: PC
- Wersja PL Multiplayer
- Matra Games Play
- Wydawca: Matra Games

Wydawca: Matra Games

Rzadko spotyka
się dobra gra za
19 złotych.
A MASSIVE AS-
SAULT właśnie do ta-
kich należy!

4

4

4



SONIC DX

ADVENTURE

Director's Cut



SONIC w Japonii i Stanach Zjednoczonych ma więcej fanów niż Lepper zwolenników w Polsce. Do Lappera można się jednak przytulić, a do jeża nie baldzo...

Grecki filozof Arystoteles uchodził za najbardziej wszechstronnego uczonego starożytności. Gdy żył, a żył długo, zajmował się logiką, kosmologią i biologią, w tym problematyką muchy domowej. Ow ten mały owad został przez uczonego dokładnie zbadany i opisany. Określano jego ciało, skrzydła, palce, głowę. Wiek 1600. Przez następne 300 lat wszyscy badający sprawę powtarzali ową bzdurę, mimo że much nigdy i nigdzie nie brakowało.

Kochasz prędkość? Jesteś fanem Japoneszczyzny? To się bron! Niebieski Jeź atakuje!

Podobne wrażenie sprawia SONIC ADVENTURE DX, konwersja konwersji (sic!) całkiem przyzwoitej gry z konsoli Dreamcast. Produkcja ta – podobnie jak Arystoteles – jest szalenie „wszechstronna” i rozbudowana, lecz kilka błędów jeszcze z wersji oryginalnej mocno obniża jej łączną ocenę. Aż dziwne, że niektórzy twierdzą, że to najlepszy produkt, który kiedykolwiek powstał.

Wskazywać na błędy jest trochę jak wskazywać na błędy w „Władcy Pierścieni”. W grze spotykamy się z wieloma błędami, które nie przeszkadzają w grze, ale są dość irytujące. Na przykład, w niektórych miejscach, gdy idziemy po platformach, zbieramy pierścienie i walczymy z potworami.

Jednak SONIC ADVENTURE DX nie przypomina klasycznych platformówek pokroju RAYMANA czy HARRYGO POTTERA. Jeź zasługuje bowiem do przodu na złamanie karku, odbija się od licznych wyrzutni, robi salt i skłóca przeciwników. Chwilami trudno jest nadążyć wzrokiem za jego szalonym pędem. Oczekujemy, że w końcu, po całym świecie, będziemy mogli zobaczyć, jak Jeź przetrzymuje, przebiega czy inny etap powrotu, ale tracimy się w ten sposób cenne punkty i omijamy wiele atrakcji.

Dodatkowy smaczek stanowią w SONIC ADVENTURE DX liczne minigry. Można się w nich ścigać po specjalnie przygotowanych torach, można walczyć w dół na snowboardzie, można polować na podniebną formę o nazwie „Jeż”. W miarę postępu graczy zdobywa też dostęp do kolekcji niewielkich programików. Sonikami w roli głównej, pochodzącymi z konsoli Game Boy, całkowicie oddzieloną grą jest możliwość hodowania przesłodkich stworów zwanych Chao. Chao to małe stworzonka, które mogą być hodowane w różnych kolorach i kształtach. Przychodzą one do świata z jaj pozostawionych w porzuconych miejscach po całym świecie. Hodowanie Chao to trochę jak hodowanie Pokémonów z Tamagotchii. Trzeba więc je karmić, kąpać, zyskują charakter zgodny z intencjami gracza. To najlepsze wezmą udział w specjalnym wyścigu Chao i zajmą w nim pierwsze miejsce.

Jeśli chodzi o grafikę, to jest ona bardzo przyjemna, gdyby nie niedostatki charakterystyczne dla starego silnika. Po pierwsze, grafika jest dość słaba, szczególnie w porównaniu z innymi grami z tamtego czasu. Po drugie, dźwięk jest dość słaby, szczególnie w porównaniu z innymi grami z tamtego czasu. Po trzecie, gra jest dość wolna, szczególnie w porównaniu z innymi grami z tamtego czasu.

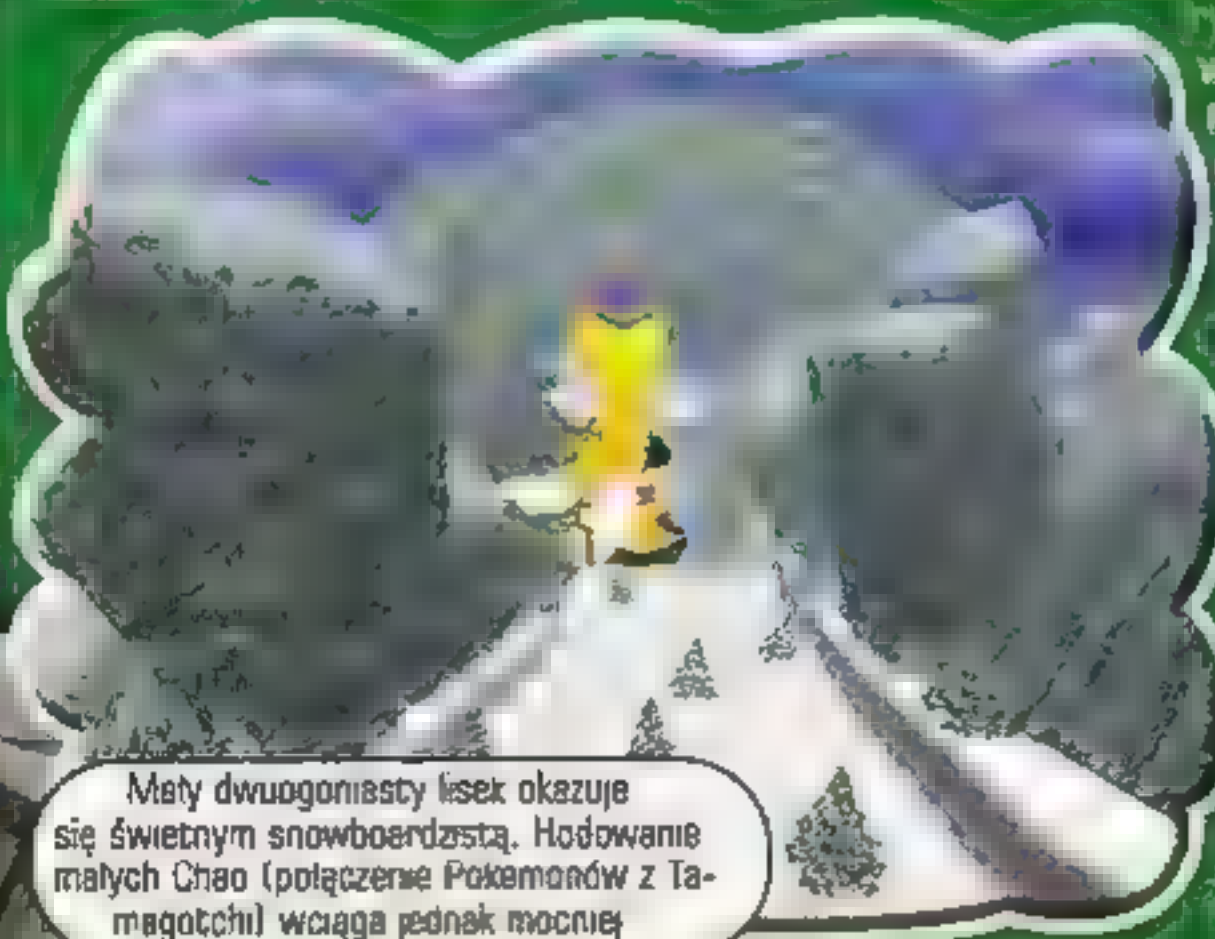
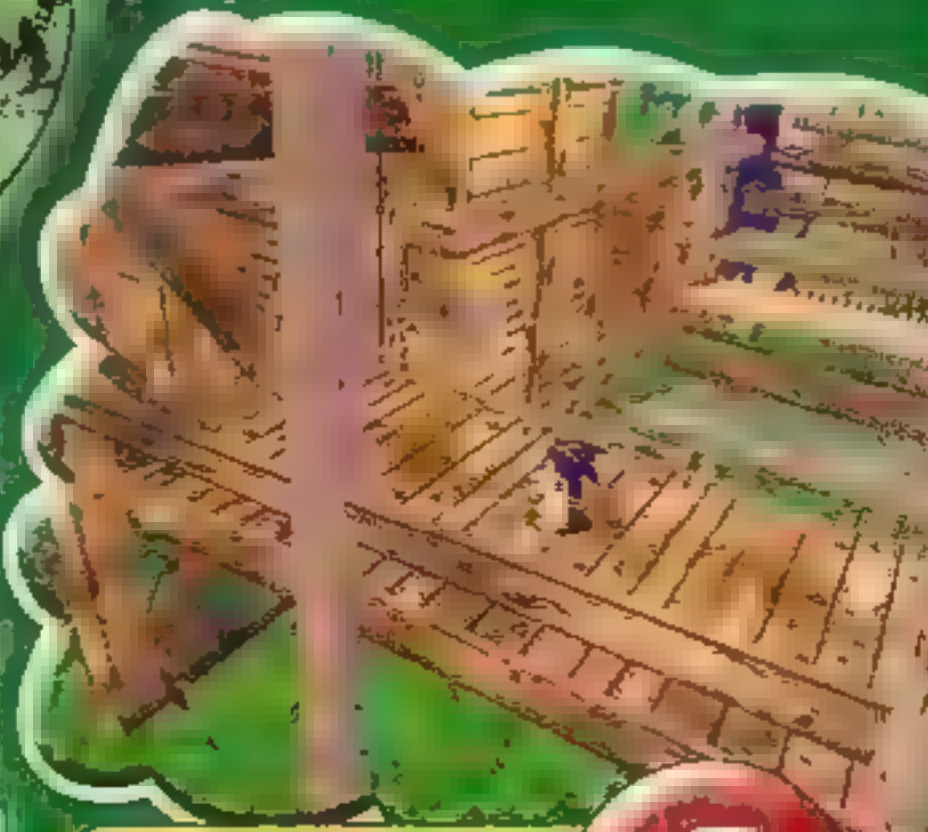
Jeź – kaktus czy zwierzę?

Jeż należy do ssaków z gatunku owadożernych. Waży nieco ponad kilogram, ma niewielki ogonek, różowe łapki i przypominający czarną kulkę nos. Wierzchnią część ciała zwierzęcia pokrywają dwucentymetrowe kolce. Dzięki silnemu mięśniu podskórnemu potrafi je błyskawicznie nastroszyć i jednocześnie zwinąć się w kłębek. W ten sposób jeż zabezpiecza się przed swoimi wrogami – borsukami, lisami, puchaczami, tchórzami i doktorami Eggmanami.



W wolnych chwilach typowy jeż mebluje swoją podziemną norę mchem, liśćmi, a także zje owoce, owady, dżdżownice, kręgowce i ślimaki. A najsłynniejsze jeże? Jeż Jerzy i Jerzy Waidorff.

konieczna. Po trzecie, wreszcie, należy dobrać muzykę. Muzyka w grze jest dość słaba, szczególnie w porównaniu z innymi grami z tamtego czasu. Po czwarte, gra jest dość wolna, szczególnie w porównaniu z innymi grami z tamtego czasu. Po piąte, gra jest dość słaba, szczególnie w porównaniu z innymi grami z tamtego czasu.



Mały dwunożny lisek okazuje się świetnym snowboardzistą. Hodowanie małych Chao (połączenie Pokémonów z Tamagotchii) wciąga jednak mocniej.

Sonic Adventure DX: Director's Cut

Platformowa

Wymagania sprzętowe:

Procesor 600 MHz
256 MB RAM 700 MB HDD

Gra na platformy: PC, DC, GC
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

Sega CD Projekt
www.sega.com

Ogólnie: 4
Grafika: 4
Dźwięk: 3
Fajda: 4

Najsłynniejszy jeż z tamtego czasu. Niestety, jego nowa gra jest dość słaba, szczególnie w porównaniu z innymi grami z tamtego czasu. Po pierwsze, grafika jest dość słaba, szczególnie w porównaniu z innymi grami z tamtego czasu. Po drugie, dźwięk jest dość słaby, szczególnie w porównaniu z innymi grami z tamtego czasu. Po trzecie, gra jest dość wolna, szczególnie w porównaniu z innymi grami z tamtego czasu.

tekst: Michał Jerzy, jeż Jerzy, jeż Jerzy

VEGAS

MAKE IT BIG

Skrócona historia kariery kawałka pustyni Nevada, który stał się światowym centrum hazardu

Las Vegas - siedlisko hazardu, rozrywki oraz wszystkiego, co dostarcza ludziom przyjemności - ponownie stało się tematem „tycoonu”. VEGAS: MAKE IT BIG przyniesie wesołość na rynek, pozostawiając w tyle konkurencję i wyznaczając nowe trendy w gatunku symulacji ekonomicznych.

VEGAS w zamysle zostało przeznaczone dla pojedynczego gracza. Nie ma tutaj żadnej możliwości rywalizacji z żywym przeciwnikiem. Autorzy przygotowali dwa tryby zabawy: kampanię oraz piaskownicę. Pierwszy wprowadza w tajniki pracy kierownika kasyna i składa się z szeregu wyzwań o rosnącym poziomie trudności, które należy wykonać w ograniczonym czasie. Piaskownica pozwala rozwinąć skrzydła bez żadnych sztucznych ograniczeń. Możesz także urozmaicić zabawę, zwiększając prawdopodobieństwo wystąpienia kataklizmów, ekstremalnej pogody czy też specjalnych wydarzeń jak np. awaria elektrowni.

Rozgrywka w VEGAS składa się z dwóch części: obsługi kasyna oraz zarządzania terenem wokół niego. Oba elementy są ze sobą bezpośrednio połączone. Nie masz możliwości zajmowania się wyłącznie jednym.

z nich. Kasyno to główny motor finansowy, pozostałe rzeczy służą jako nagannicze gości oraz obsługa techniczna.

Różnorodność to mocna strona VEGAS. Gra oferuje 10 motywów wystroju kasyna. Dodatkowo wewnątrz można wytapetować na trzy sposoby pozostające w harmonii z wybranym wcześniej motywem. W ten sposób powstało 30 różnych dekoracji - każdy z pewnością znajdzie coś w swoim guście. Wśród atrakcji znajdują się stoły do tekasańskiego pokera, kości, ruletki, bingo i wielu innych.

Hazard ma to do siebie, że wymaga sporów ości czasu, dlatego też dobrze prosperujące kasyno nie może istnieć bez szeregu pomocniczych budynków. Najważniejszym z nich jest hotel, w którym zmęczeni goście mogą przenocować. Nie jest to zresztą zbyt trafna nazwa, gdyż życie w Las Vegas przebiega całkiem inaczej niż w normalnych miastach. W nocy odbywa się zabawa, a w dzień ludzie pogrążają się we śnie.

Pomimo tego, iż prawdopodobieństwo wygranej jest niewielkie, czasami trafi się jakiś szczęśliwiec. Jest to istotna część zabawy, gdyż bez niej nikt nie przychodziłby do kasyna. Możesz zminimalizować straty finansowe poprzez ustawienie w pobliżu centrum hazardu licznych sklepów z pamiątkami, biżuterią czy też popularnymi fantami.

Podobnie jak w większości „tycoonów”, VEGAS wymaga nie tylko skonstruowania konkretnych budowli i obiektów, ale także odpowiedniego



Na trawnikach przed barami leżą gigantyczne beczki pełne piwa - tutejsze lekarstwo na przegraną



ich ustawienia. Zabawa w feng shui jest niezwykle istotna. Z pomocą przychodzą 32 filtry, wizualizujące wybrane aspekty funkcjonowania kasyna. Warto sprawdzić, które elementy generują hałas, brzydkie zapachy, głodnych klientów czy chociażby psują estetykę. Bez filtrów zaawansowana rozgrywka byłaby ciut pracochłonna.

Co ciekawe, w VEGAS praktycznie nikt nie będzie wymagał od gracza tapówkę ani podkładał mu bomb, czy terroryzował jego klientów. Na szczęście gra nie została całkowicie wyprężona z ludzkich zachowań. W kasynach spotkasz zawodowych oszustów, drobnych kanciarzy, panie tańczące na rurach czy desperatów, którzy przegrali oszczędności całego życia. W zależności od podejścia do gry, możesz z nimi walczyć poprzez usprawnianie systemów bezpieczeństwa bądź przytykać na nich oko.

VEGAS nie jest jednak grą idealną. Najbardziej zabrakło mi gotowych projektów kasyn, nad którymi mógłbym przejąć pieczę. W efekcie zawsze trzeba startować od łysej ziemi, co z czasem staje się męczące. Gra nie pozwala też na wybór poziomu trudności rozgrywki - a przecież nie wszyscy mają doświadczenia w symulacjach ekonomicznych.

Trzecia w nocy - goście zostawili po sobie bałagan oraz zawartość swoich portfeli



13 29. Po całej nocy przegrywania pieniędzy mieszkańcy Vegas udają się na zasłużony odpoczynek

Viva Las Vegas!

Teoretycznie, Las Vegas nie ma racji bytu. Miasto leży w południowej części pustyni. Miasto nie jest położone przy żadnym ważnym szlaku komunikacyjnym.

W rzeczywistości, Las Vegas jest miastem, w którym znajdują się kasyna, na których przeprowadzane są próby pokonania. Jednak Las Vegas nie jest miastem - jest miastem. Jakaś część hazardu się wchodzi. Mamy do wyboru albo kasyno „Paris” - z repliką wieży Eiffla o wysokości stu metrów - lub „Vegas” - w stylu weneckim, ze sztucznymi kanałami, na których można pływać. Las Vegas to także miasto przemysłu rozrywkowego. Na scenach mieści się

Las Vegas - Make It Big

Symulator ekonomiczny

Wymagania sprzętowe:
Procesor: 1 MHz 256 MB
RAM: 500 MB HDD: 32 MB w dep.

Gra na platformie: PC
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

Deep Red Ink
www.vegasmakeitbig.com

Rozgrywka: 100%
Wizualizacja: 100%
Wzrost: 100%
Wzrost: 100%

Wzrost: 100%
Wzrost: 100%
Wzrost: 100%
Wzrost: 100%

5 4 5



Las Vegas nocą wygląda jak chmura węgla... Tyko gdzie jest Święty Mikołaj?

BEYOND DIVINITY™

**Tylko jeden sms w konkursie Clicka!
dzieli Cię od wygranej**

**Jedna z 40 gier Beyond Divinity
może być Twoja**

Wymień się z nami SMS'ami

Mozesz wygrać
jedną z 40
gier Beyond Divinity
firmy CD Projekt
Aby wziąć udział w losowaniu,
odpowiedz na pytanie.

Kontynuacją jakiej gry jest
Beyond Divinity?

- A) Beyond Good & Evil
- B) Divine Divinity
- C) Divine Fury

Odpowiedź wyślij jako SMS o treści
CLBD.#
(zamiast # podaj A, B lub C)
na numer

11 25 34

Na odpowiedzi czekamy do końca
kwietnia. Koszt SMS'a wynosi 1,22
zł z VAT. Usługa dostępna w Sie-
ciach Era, Plus GSM oraz Idea.
Powodzenia!



...i Ty możesz zostać mrocznym rycerzem



Ziemie zaatakowali kosmici. Samotny komandos chwytając swój ukochany karabin w swe ulubione dłonie i schodzi do podziemnego laboratorium wojskowego, by odeprzeć pozaziemską zarazę. Gracz obserwuje go z góry, w tzw. rzucie izometrycznym. Powoli zwiedza zniszczone sale komputerowe, magazyny z wózkami widłowymi, hale z przetrwalni-



ALIEN SHOOTER

kami i pokoiki pełne akt. Po dwóch minutach wpada w przerażenie. Okazuje się, że główny bohater należy do tajnego stowarzyszenia ludzi-gumi. Umie biec do przodu, jednocześnie patrząc i strzelając w tył. Ba, umie odwrócić głowę o 360 stopni! Takiego kozaka Polska jeszcze nie widziała!

Na każdym z 10 poziomów dosłownie roi się od obcych. Aby dojść do wyjścia, gracz musi ubić co najmniej kilkaset brzydkich, zielonych alienów. Zostawiają one na ziemi zieloną posokę. Po każdym starciu ekran tonie w pokrzywowo-fluorescencyjnych barwach, a pozbawieni jakiegokolwiek inteligencji wrogowie wciąż prą do przodu.

Czasem nie można się ruszyć przez kilka ciągnących się w nieskończoność minut, bo przeciwnicy są dosłownie wszędzie! Jest fajnie? Broń Boże! Jest bezнадziejnie jak na niedzielnym odpuszcisku. Słabiutka grafika i fatalna oprawa dźwiękowa odrzucają od ekranu na kilometr. Jeśli masz cienkie ściany, wylecisz przez nie jak z procy.



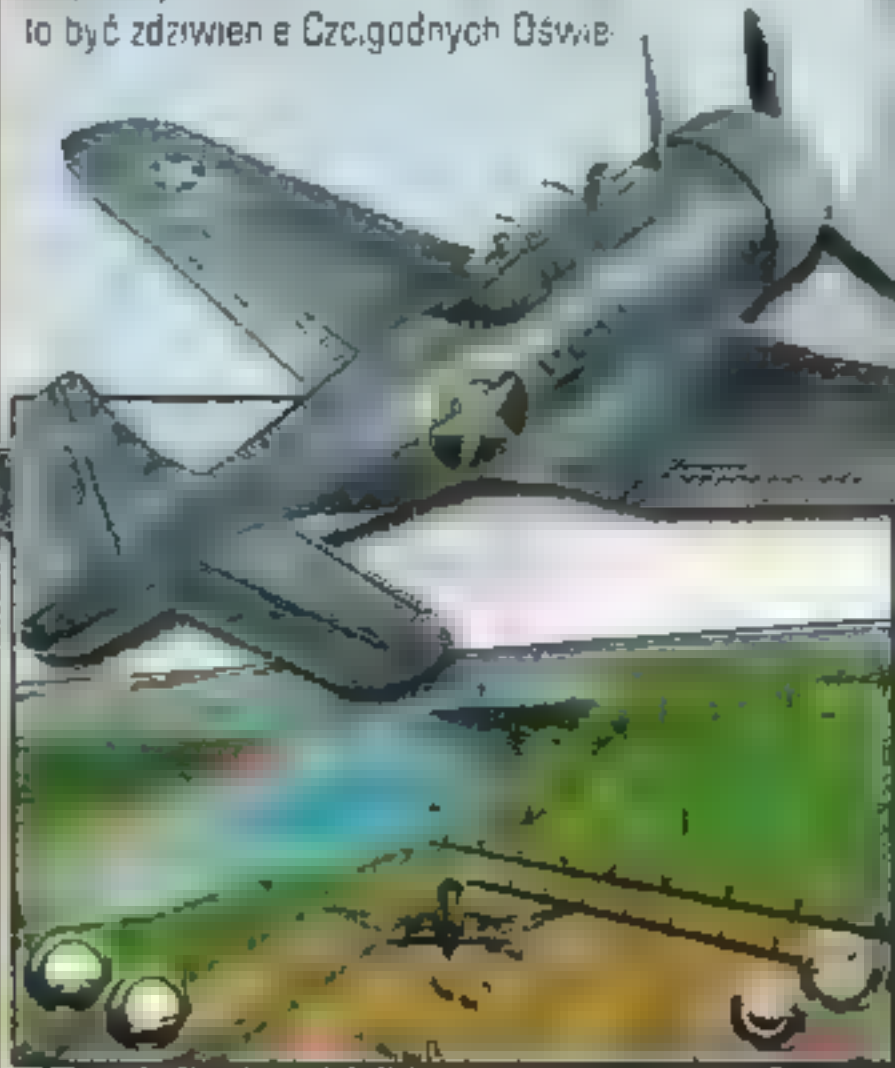
Eskadra Orłów

Pod koniec XIX wieku Królewska Akademia Nauk w Londynie ogłosiła, że zbudowanie urządzenia latającego cięższego od powietrza jest niemożliwe. Jakież musiało być zdziwienie Czc. godnych Oświe-

conych, gdy bracia Wright przelecieli swym aeroplanem słynne 36 metrów.

ESKADRA ORŁÓW stanowi polską próbę zdyskontowania sukcesu legendarnego rodzeństwa. Gracze przenoszą się w czasy II wojny światowej, wskakują do myśliwców Helcat bądź bombowców Dauntless, wzbijają się w powietrze, po czym niszczą japońskie samoloty i umocnienia. Toczy

jest niewygodny, ciężko trafić w cel. Przyzwoita grafika i niezła muzyka nie ratują chybnego pomysłu. Chcesz zatem polecić? Dołóż 10 złotych i kup PACIFIC WARRIORS 2. Produkt również „made in Poland”, jednak o nieco lepszy.



w dowiskowe walki w powietrzu i tuż nad ziemią często kręcąc zabójcze pętle. Bracia Wright nie miałby z nimi szans!

I to chyba jedyny sukces, jaki ma na swoim koncie ESKADRA ORŁÓW. Gra jest bowiem przeraźliwie słaba. Zręcznościowy model lotu pozbawiono jakiegokolwiek ikry, a samoloty poruszają się powoli, apatycznie, jak muchy w smole. W dodatku system celowania



Vietnam War: Szlak Bohaterów

Chinskie studio komputerowe ePie Entertainment postanowiło skorzystać z mody na wietnamskie strzelaniny i zaproponować graczom swoją własną wersję tego konfliktu. Przypomina ona połączenie zręcznościówki FPP z programami pokroju KURKI WODNEJ.

Gracz trafia do Wietnamu. Siedzi na szczycie niewielkiego wzgórza, siedzi tam, jakby go przymurowali. Nie może biegać ani skakać. Potrafi tylko obrócić się dookoła własnej osi, zmienić broń i ładować z niej jak na strzelnicy. Gość ma do dyspozycji m.in. półautomatyczny pistolet M1911, karabin M16 z lunetką, moździerz, miotadzkę, lancuchowy minigun, a także wyrzutnię rakiet. W czasie jednej fazy ataku można położyć pokotem nawet 200 złotych zabijaków.

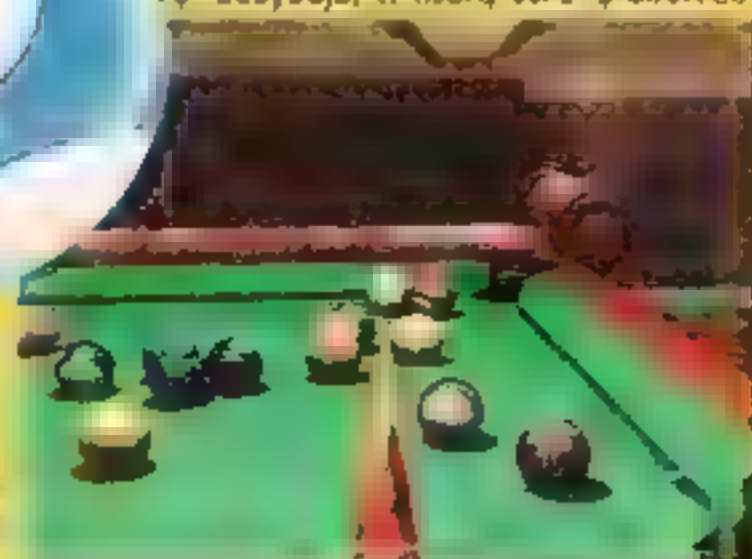
Sęk w tym, że wróg atakuje ze wszystkich stron. Powoli zbliża się do stanowiska gracza, strzelając, rzucając granaty, wyrzucając rakietę, a nawet zrzucając bomby z przebiegających MG-ów. Przeżyć zwłaszcza na wyższych etapach jest cholernie trudno. Mimo to VIETNAM WAR: HD CHI MINH TRAIL (tak brzmi oryginalny tytuł tej produkcji) pozwala rozzerwać się na krótką chwilkę. To przyzwoity przerwownik między poważniejszymi produkcjami.

AMERICAN POOL

Anglicy określają sadzawkę zabawy nym słówkiem „pool”.

Na szczęście do gry w poola nie trzeba mieć stawu ani nawet ogrodu. Wystarczy komputer, a w nimstół 15 b. kolorowych zestaw kłójki, oraz kula biała. To w nią wali się kłójki, by powbić inne do luz (otworów z boku mebla).

Zabawa wciąga. Autorom gry udało się zastosować bardzo prosty system sterowania, wykorzystujący wyłącznie mysz — bez konieczności morderstwa się z klawiaturą. To za pomocą gryzonia gracz ustawia kamerę, decyduje, w którą stronę uderzać



kulę, jak ją podkręcić. Bawić się można samemu bądź z kolegą siedzącym przy tym samym komputerze, według zasad oficjalnych bądź barowych uproszczonych. Samo spotkanie odbywa się w stylowo urządzonej, obitym drewnem pokoiu. Na jednej ze ścian wisi zegar (zsynchronizowany z zegarem Windows), błądzą co godzinę, na drugiej, pionie, ogień w kominku. Kule w razie potrzeby rzucają cienie, można też włączyć dodatkowe dyskotekowe światła. Szkoda tylko, że program jest tak bardzo serio. W starym jak świat JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER kule wygłupiały się na całego, a opcji było dużo, dużo więcej.



MOJ BRAT NIEDZWIEDZ

Ponad milion widzów zobaczyło „Mojego brata niedzwiedzia” w polskich kinach. Do sukcesu filmu przyczynił się komediowy taniec Zemon Laskowik – Andrzej

Grabowski. Chwała CD Projektowi, że ściągnął obu panów do studia. Dwa sympatyczne loski, wsparte zabawnym mśracciem Kodą, czynią grę znacznie zabawniejszą, ciekawszą niż jest w rzeczywistości.

Bo w rzeczywistości MOJ BRAT NIEDZWIEDZ to przeciętne di-

sney'owska produkcja dla najmłodszych graczy Kenai – człowiek zamieniony w dorastającego niedzwiedzia – wyrusza w podróż przez trzy krainy: leśną, wulkaniczną i górską. Po drodze zbiera jagódki i skacze po platformach. Bierze też udział w szalonym rajdzie na tyłku po lodzie i w dzikim polowaniu na pstrągi.

Gra nie jest trudna. Gracz pędzi śladem swego przyjaciela o imieniu Koda i zżera przywracając energię zołędzie w takich ilościach, że aż

dziw ze go brzuch nie boli. Po drodze podzwa dość ubogą grafikę i nie najlepszy dźwięk. Już po kilku godzinach wędrówki dociera do celu. Drugi raz pewno nie wyruszy po numeru w komputerowym NEDZWIEDZIE jest znacznie mniej niż w filmie. Szkoda, chociaż i tak dzieciaki będą miały cudowną zabawę.

4-

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Ktoś to słyszał? W Star Wars, dzieła, które zostawiają rycerzom Jedi, a także wiesz, że masz udział w boju? Najbardziej porównawczej przygodzie, jaka kiedykolwiek została stworzona w laboratoriach LucasArts. Jakkolwiek akcja KotOR toczy się około tysiący lat przed wydarzeniami opisanymi w filmach, klimat opowieści jest właściwie żywym wyjęty z oryginalnej trylogii Geor-

ge'a Lucasa. Znajdziesz tu zarówno wiele różnicowawych planet, tłumy postaci, jak i opowiedziane z epickim rozmachem fabule, zagmatwane intrygi, walki na miecze świetlne oraz klasyczny konflikt rycerzy Jedi z Sithami.

Gra ukazała się wreszcie po polsku. Nie będzie chyba przesadą stwierdzenie, że na



tej lokalizację czekały tłumy. Chociaż STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC święci triumfy już od dawna, wielu polskich graczy dopiero teraz będzie miało okazję w pełni docenić fabularną siłę tej niewątpliwie udanej produkcji. Wielowątkowe akcje, rozbudowane dialogi, skomplikowane relacje między bohaterami oraz sterety rankingów, współczynniki i tabelek podane w języku George'a Lucasa dla wielu okazały się barierą nie do przejścia.

Teraz już nie sposób wykreślić się brakiem znajomości języków obcych. Po przeszło trzech miesiącach wytężonych prac polski dystrybutor wystawił zlokalizowany w kinowym stylu KotOR na sklepowe półki.

5-



Firma ncaGold kro kapuchę motocyklowy bankier. Przykładowo, pozwala lokalnym wydawcom modyfikować gry i wydawca je pod zupełnie nowymi tytułami. W X-TREME BEACH VOLLEYBALL dzięki podmianie partii tekstów pane w bikini ustąpiły miejsca po prostu panom, znaczy się panom bez bikini. W MIDNIGHT RACING „znikły” szybkie zachodnie tury, ich miejsce zajęły akcje swojskie Warszawy, Trabanty, Syrenki.

Milo widzieć swojskie wózki, ale też można. Zwłaszcza że gra nie jest najlepsza. Cztery lata temu jej wersja podstawowa otrzymała w DLOKUD notę „dwa”. Teraz jest jeszcze gorzej, gdyż mimo wysiłków programistów szata graficzna postarzała się niczym Harrison Ford. Sam model jazdy pozostał na niezmienionym, bardzo arcade'owym poziomie. W erekcie wyścigi po cenie, jak nie sprawiali przyjemności, tak wciąż nie sprawiają. Dość, chociaż ze dystrybutor zastąpił dołączony do programu pełne wersje GRAND PRIX EVOLUTION oraz SUPERBIKE RACING.



1

STEAMLAND

Budujesz lokomotywy, dotracasz do nich różne rodzaje dróg, po czym jeździsz torami, ostrzelujesz przeciwnika, który również jeździ po torach, dysponując swoimi własnymi lokomotywami i przyczepionymi do tych lokomotyw armatami... Oto cały pomysł na grę autorstwa rosyjskich autorów. Zawsze wiedziałem, że jedyne, czego można oczekiwać od Rosjanina, to wychłapanie wadły pod miarę kieszonkowych ogórków, no ale zeb, a tak nie mieć konceptu wyobraźni? Coraz częściej zastanawiam się, po co chłopa, a nawet w skrajnych przypadkach setki ludzi zajmują się robotą, która jest potrzebna jak psu brzytka. Tak, niemal nikt tego chłamu nie kupi, a nawet jak ktoś zrobi tak tragiczną pomyłkę, to szybko wstanie od komputera z przerażeniem



w oczach. I STEAMLAND, pomimo „bajkowej” grafiki, nie jest grą dla dzieci. Dla nich jest zbyt skomplikowana, za mało dynamiczna i za mało przejrzysta graficznie. Nie jest to też program dla dorosłych, gdyż wręcz olśniewa bezdenną

głupotą i nie ma w nim żadnego intrygującego pomysłu. Poza tym gracze do szafy mogą doprowadzić kłobowskie maszyny na torach i bezradnej Sztucznej Inteligencji, która niemal nie pozwala skutecznie kierować pociągami. W takim razie z myślą o kim tworzyli ten program autorzy? Czy naprawdę jest to produkt, który sami chcieliby kupić i poświęcić mu czas? Grę oceniam na 2, a nie na 1 tylko dlatego, że jej zaletami są szybka instalacja i równie szybka deinstalacja.

2

Warto wiedzieć

Typy matryc: TN, MVA/PVA, IPS

TN – matryca o najprostszej budowie, charakteryzująca się bardzo niskim czasem reakcji (u niektórych wynosi on 12ms). Sprawdzają się przede wszystkim w grach, słabiej wypadają przy oglądaniu filmów (szczególnie w kilkadziesiątym gronie) i przy obróbce grafiki. Wśród monitorów opartych o tę matrycę najczęściej pojawiają się egzemplarze lub modele o nierównomiernym podświetleniu.

VA – bardziej skomplikowane od matrycy TN. Litera P lub M w oznaczeniu typu bierze się od producenta – panele PVA produkuje Samsung, MVA – Fujitsu. Czas reakcji na poziomie 25ms z powodzeniem wystarcza do szybkich gier, szerokie kąty widzenia ułatwiają oglądanie filmów, a lepsze odwzorowanie kolorów sprawi, iż matryce te sprawdzają się także w prostych zastosowaniach graficznych.

IPS – najbardziej skomplikowane matryce. Z racji swojej budowy oferują największe kąty widzenia oraz najlepsze odwzorowanie kolorów. Jednak nie ma nic za darmo. Czas reakcji są wyższe niż w matrycach PVA/MVA, wobec czego w szybkich grach może występować smuganie.



PIVOT i sRGB – co to takiego?

PIVOT – funkcja umożliwiająca obrót obrazu o 90°, obsługiwana najczęściej oprogramem przez oprogramowanie PIVOT Pro (dostępne pod Windows). Jej wykorzystanie umożliwia wyświetlenie na monitorze o przekątnej 17" strony A4 w naturalnej wielkości. Znajdziecie też ułatwie przy pracy z arkuszami dokumentów.

sRGB – skrót od angielskiego „standard Red, Green, Blue” (standardowe czerwone, zielone, niebieskie). sRGB to standard przestrzeni koloru opracowany i zdefiniowany przez Microsoft i Hewlett-Packard, mający na celu ujednolicenie kolorów między oprogramowaniem i sprzętem, takim jak monitory, skanery, drukarki czy aparaty cyfrowe.



Płaska wojna

MONITORY LCD 17"

Panele ciekłokrystaliczne mają coraz lepsze parametry, a jednocześnie ich ceny spadają – nic dziwnego, że coraz więcej osób myśli o ich kupnie

W założeniu nasz test obejmował modele o przekątnej ekranu 17" oraz cenie brutto do 3 tys. zł. Przy zamawianiu monitorów do testów nie wymagałem dostarczania urządzeń z jednym typem matrycy. W efekcie w opisanych zmaganiach wzięły udział zarówno urządzenia z panelami typu TN, jak również VA oraz jeden rodzynek z ekranem typu IPS (wyjaśnienie różnic w budowie matryc znajdziesz w ramce „Typy matryc: TN, MVA/PVA, IPS”).

Każdy monitor oceniałem pod kątem różnych funkcji, do jakich można go wykorzystywać. Na pierwszy ogień poszła przydatność w codziennych zastosowaniach, takich jak przeglądanie stron WWW, pisanie tekstów czy obróbka grafiki. Drugą grupą były zastosowania czysto rozrywkowe, a więc praca monitorów podczas korzystania z gier oraz oglądania filmów. Trzecia grupa właściwości branych pod uwagę obejmowała dostępne możliwości regulacji parametrów wyświetlanego obrazu oraz intuicyjność obsługi za pomocą menu ekranowego OSD. Czwartym czynnikiem wpływającym na ocenę była estetyka i funkcjonalność samej konstrukcji obudowy, wbudowane złącza sygnałowe oraz dostarczone wraz z monitorem

wyposażenie. Na ogólną ocenę nie wpływały wbudowane w monitor głośniki. Dźwięk przez nie generowany jest najczęściej marnej jakości i w zasadzie urządzenie te służą jedynie do powiadamiania użytkownika o występujących w systemie zdarzeniach. Natomiast do słuchania muzyki, oglądania filmów czy gier zdecydowanie się nie nadają.

Na co dzień...

W kategorii codziennych zastosowań na wyróżnienie zasłużyły produkty firm Samsung, Iiyama oraz Eizo. Dobrze wypadł też monitor Belinea – co było lekkim zaskoczeniem – BenQ. Najwięcej zastrzeżeń miałem do konstrukcji firmy MAG. Wszystko przez nierównomierne podświetlenie panelu, co w efekcie powodowało, iż dolna część wyświetlanego obrazu była zdecydowanie jaśniejsza. Jest to szczególnie denerwujące przy wyświetlaniu większych obrazów w jednolitym kolorze. Przykładowo – podczas pisania tekstu wzrok przechodził od rejonów z optymalnie dobraną jasnością w dół, gdzie ekran jest silniej podświetlony, co męczy oczy. Przedstawiciel firmy Veracomp, dystrybutor monitorów MAG na Polskę, zapewnił mnie, iż sygnały o takim zachowa-

niu monitorów MAG zdarzają się sporadycznie. Niestety, nie zdążyłem otrzymać innego egzemplarza tego typu.

Efekt ten występuje również w monitorze produkcyjnym CTX, jednak nie jest aż tak nasilony. W konstrukcji BenQ jest niemal niezauważalny, natomiast w modelach opartych o bardziej skomplikowane matryce, czyli Samsung, Iiyama, Belinea oraz Eizo po prostu nie występuje. Na plus wyróżnia się Eizo i Samsung SM173P. Monitory te posiadają predefiniowane do różnych zastosowań tryby pracy. W konstrukcji Eizo jest ich pięć: użytkownika, tekst, grafika, filmy oraz zgodny z sRGB. Mają one indywidualnie dobrane parametry jak temperatura barw, nasycenie kolorów czy jasność. Konstrukcja Samsunga ma o jedną opcję mniej – dostępne są ustawienia do pracy z tekstem, korzystania z internetu, rozrywki (filmy, gry) oraz tryb użytkownika. Monitor Eizo od Samsunga różni się również tym, iż przy ustawieniu trybu pracy na np. tekst możliwa jest indywidualna regulacja jasności. W Samsungu próba regulacji powoduje automatyczne przełączenie monitora w tryb pracy użytkownika.

A co z rozrywką?

Wymagania stawiane monitorom podczas korzystania z gier czy oglądania filmów są nieco inne niż te, które wpływają na komfort codziennej pracy. Oczywiście takie cechy jak szerokie kąty widzenia czy dobre odwzorowanie kolorów również są

MAG Innovation PS776(B)

Ekran 17", rozdż. 1280 x 1024

Typ matrycy: TN

Czas reakcji: 16ms

Kontrast: 450:1, jasność: 300 cd/m²

Kąty widzenia (pion/poziom): 160/160

Złącza sygnałowe: cyfrowe DVI

Regulacja położenia: pochylenie w pionie

Wbudowane głośniki: tak

Gwarancja: 3 lata

Cena brutto: ~ 2600 zł

Zalety:

– kabel DVI – D-Sub oraz DVI-DVI w standardzie

– atrakcyjny design

– szybka matryca

Wady:

– nierównomierne podświetlenie w testowanym egzemplarzu

– zewnętrzny zasilacz

– małe możliwości regulacji położenia

– małe kąty widzenia

– brak płyty dyskowej z driverem – problem barwy



CTX S760A

Ekran 17", rozdż. 1280x1024

Typ matrycy: TN

Czas reakcji: 25ms

Kontrast: 450:1, jasność: 250 cd/m²

Kąty widzenia (pion/poziom): 160/160

Złącza sygnałowe: analogowe D-Sub

Regulacja położenia: pochylenie w pionie

Wbudowane głośniki: tak

Gwarancja: 3 lata

Cena brutto: ~ 2200 zł

Zalety:

– cienka ramka

Wady:

– słabe możliwości regulacji położenia

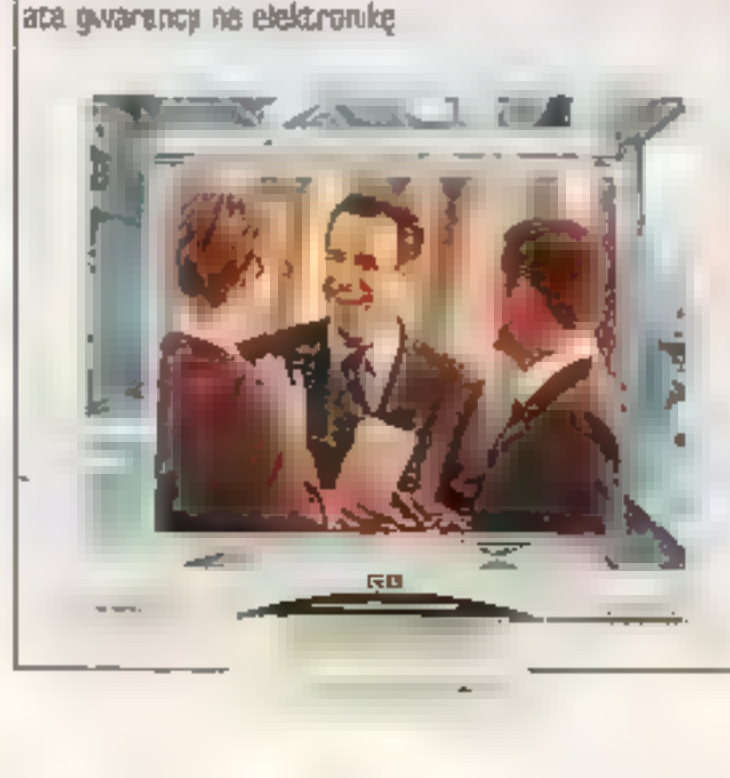
– nierównomierne podświetlenie w testowanym egzemplarzu

– brak złącza DVI

– małe kąty widzenia

– brak driverów do tego typu monitora nie dołączone, dyskieta

– rok gwarancji na świetlówki podświetlające / dwa lata gwarancji na elektronikę



BenQ FP776-12

Ekran 17", rozdż. 1280x1024

Typ matrycy: TN

Czas reakcji: 12ms

Kontrast: 800:1, jasność: 300 cd/m²

Kąty widzenia (pion/poziom): 160/160

Złącza sygnałowe: analogowe D-Sub

Regulacja położenia: pochylenie w pionie

Wbudowane głośniki: tak – wejście słuchawek

Gwarancja: 3 lata

Cena brutto: ~ 2350 zł

Zalety:

– bardzo nisko czas reakcji

– dobra jakość obrazu

– niemal niezauważalna nierównomierność podświetlenia obrazu

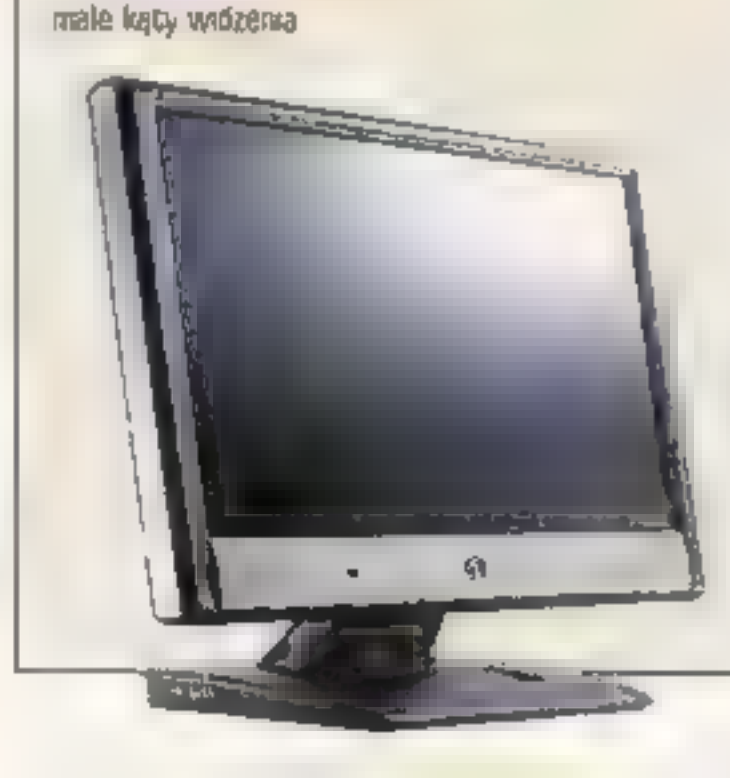
– spore możliwości regulacji obrazu

Wady:

– brak cyfrowego złącza DVI

– zbyt lekka podstawa – niedająca dostatecznej stabilności

– skromne możliwości regulacji położenia – małe kąty widzenia



Przydatne gadżety

Cyfrowiki na lata... i nie tylko

W ofercie AL, autoryzowanego dystrybutora firmy (Konica Minolta, pojawią się dwa nowe aparaty cyfrowe: Dimage Z2 i Dimage Xg – następny model Z1 i Xg. Oznacza to, że poprzednicy (Z1 i Xg) będą dostępni w sprzedaży jedynie do wyczerpania zapasów. Dimage Z2 ma większą od swego poprzednika matrycę – 4 miliony pikseli (Z1 – 3 miliony) oraz potrafi zapisywać filmy w wysokiej rozdzielczości – 600 x 600 (Z1 – 640 x 480). Pozostałe parametry są identyczne jak w Dimage Z1. Sugerowana cena detaliczna modelu Z2 to 2399 zł, natomiast Z1 – 1999 zł.



Z2 to wielofunkcyjny aparat cyfrowy z 10-krotnym zoomem optycznym. Jest kompatybilny z trzema typami zewnętrznych lamp błyskowych Minolta, ma też ergonomiczny uchwyt. Sprzedawany jest z oprogramowaniem Videocompression do edycji i zapisu filmów na firmowej VCD, możliwością do obciążenia na domowy edytor wideo PND. Można dokupić do niego dodatkową baterię o pojemności 28 mm. Dimage Xg, poza krótkim czasem reakcji – 0,8 sekundy D0 – 1,1 s – wyposażony jest w LCD – TFT 1,8 cala 640 x 1,5 cala i kolorowy – dostępny jest w obudowie niebieskiej i czerwonej, a w przyszłości również srebrnej – nie różni się niczym, nawet ceną, od swego poprzednika. Obydwa modele Xg i Z2 będą sprzedawane po 1499 zł (sugerowana cena detaliczna brutto).



Xg to kolejny miniaturowy aparat cyfrowy o grubości 20 mm i wadze 120 gramów. Jest wyposażony w wewnętrzny obiektyw 37-111 mm z 3-krotnym zoomem optycznym, który nie wysuwa się na zewnątrz, i w automatyczny dobór cyfrowego programu fotograficznego. Może nagrywać cyfrowe filmy wideo bez ograniczeń czasowych oraz służyć jako dyktando cyfrowe lub kamera internetowa. Opcjonalna obudowa w kolorze MC-DG308 umożliwia fotografowanie do 30 m pod wodą.

W ofercie AL znalazły się również nowe modele aparatów cyfrowych Olympus – C-160 i D-390, należące do serii Easy. Obydwa mają zastąpić model C-150, a dzięki niewygórowanym cenom (C-160 – 722 zł, D-390 – 571 zł) są dostępne nawet dla początkujących użytkowników. Model C-160 to urządzenie z matrycą 3,3 miliona pikseli, ekranem LCD o przekątnej 1,5" i możliwościach ISO od 50 do 150. Wymiary: 118 x 62 x 37,5 mm; waga – 154 g. Mo-

Rewolucyjny GeForce 6800?

Firma NVIDIA, po wypuszczeniu serii niekiedy udanych układów z rodziny FX, powraca w wielkim stylu. Nowy GeForce 6800 ma wszystko, o czym grasza mogłoby zamarzyć!

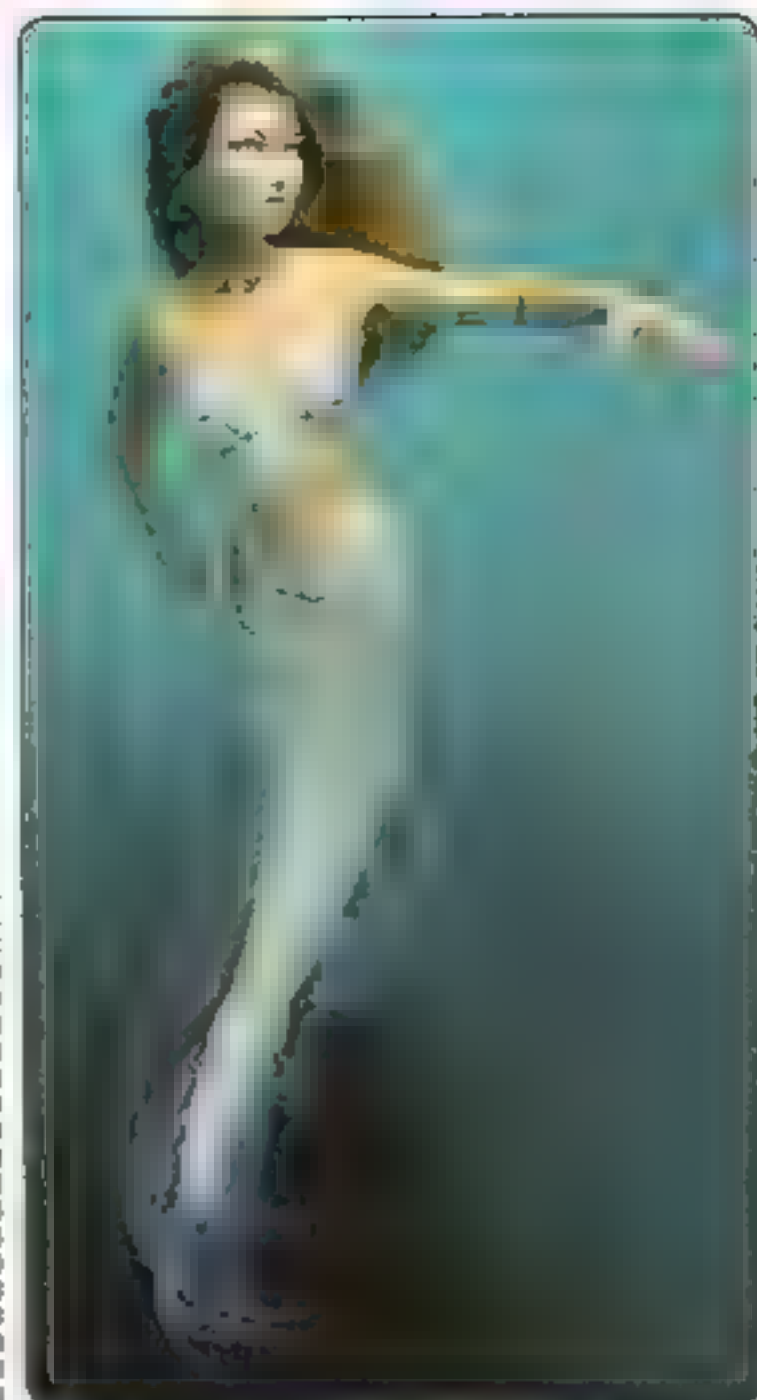
Ostatnich kilkunastu miesięcy NVIDIA raczej nie może zaliczyć do udanych. Wszystko zaczęło się od prezentacji GeForce FX5800 Ultra, czyli karty graficznej, której okazał się rozmiar układu chłodzący (karta zajmowała miejsce slotu AGP oraz pierwszego slotu PCI) ze względu na poziom generowanego ciepła niemal natychmiast zyskał miano „suszarza”. Kolejne GeForce FX także nie odnosiły sukcesu. W dużej mierze dlatego, że w tym samym czasie firma ATI promowała udaną serię układów R3xx, które oprócz wysokiej wydajności, charakteryzowały się także lepszą jakością grafiki. GeForce FX to już jednak przeszłość! NVIDIA stworzyła bowiem układ co najmniej tak samo rewolucyjny jak pierwszy GeForce – i właśnie go pokazuje

222 miliony tranzystorów GeForce 6800 (NV40) ma ponad dwa razy więcej tranzystorów niż najwydajniejszy Radeon! Przy tym układzie nawet najnowszy P4 złożony z 125 milionów tranzystorów wygląda bardzo skromnie. Już samo to sugeruje, że masz do czynienia z prawdziwym potworem! I rzeczywiście tak jest! NV40 posiada aż 16 pracujących równolegle potoków renderujących, co oznacza, że może nadawać kolor aż 16 punktom obrazu w jednym cyklu zegara. W każdym potoku znajduje się także jednostka mapująca tekstury nowej generacji (TMU – Texture Mapping Unit). Dla porównania, GeForce FX w najwydajniejszej wersji posiada jedynie 4 potoki renderujące z dwoma jednostkami TMU w każdym z nich. Nowa architektura umożli-

wia więc obróbkę aż czterokrotnie większej liczby pikseli w cyklu zegara. Wysoka wydajność NV40 idzie w parze z ogromnym skokiem w jakości generowanej grafiki!

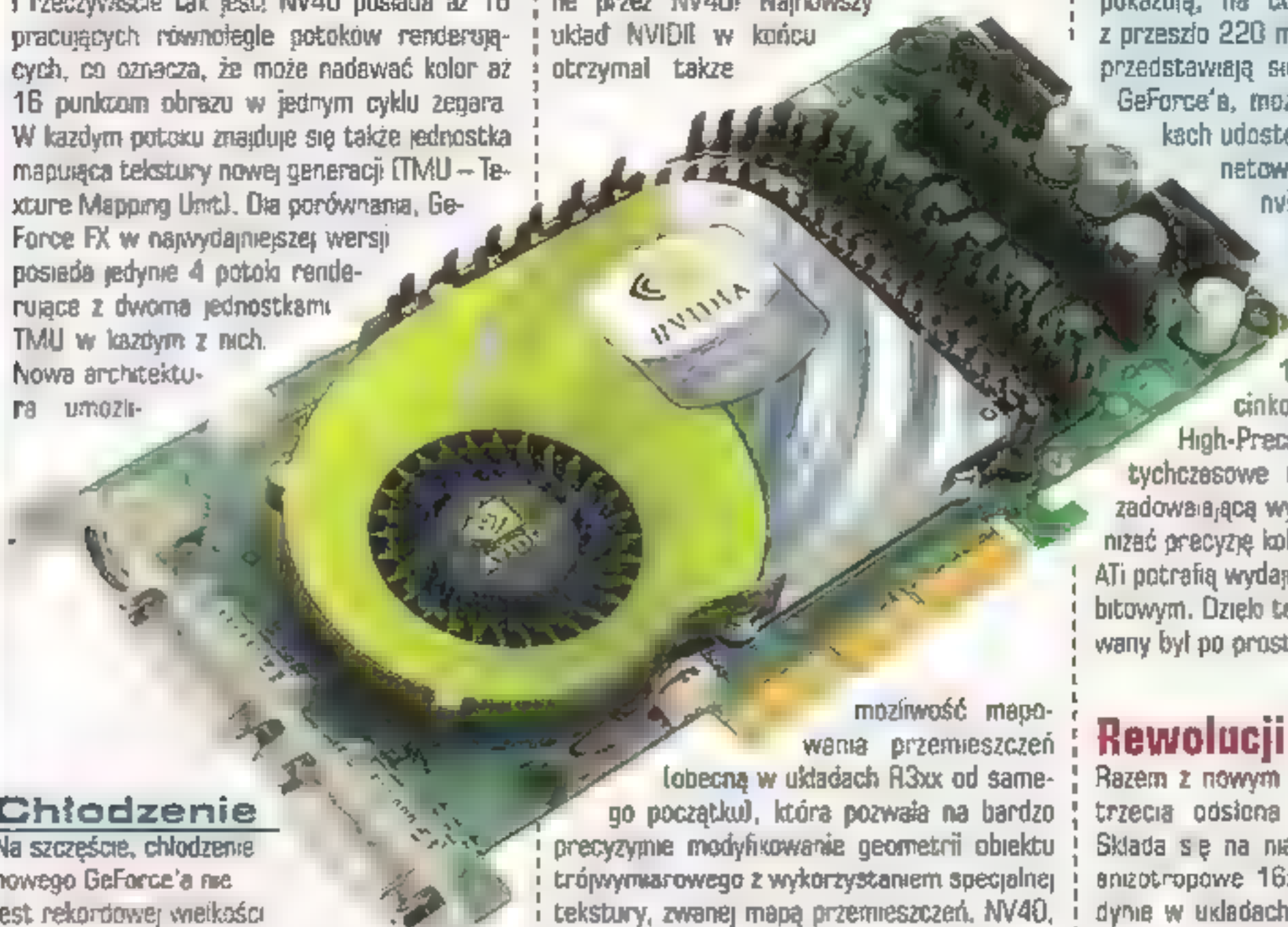
Film to, czy może gra?

NV40 napędza silnik graficzny trzeciej generacji o nazwie CineFX. Nowy silnik odpowiada przede wszystkim za jednostki cieniowania pikseli (Pixel Shader) oraz wierzchołków (Vertex Shader). Jednostki te zrobiły w ostatnim czasie wielką furorę. Umożliwiają one bowiem pisanie programów, pozwalających na generowanie w czasie rzeczywistym niespotykanych dotąd efektów graficznych. Do tej pory jednostki Pixel i Vertex Shader 6 to zarówno układów ATI, jak i NVIDIA posiadały ograniczone możliwości (wersja 2.0). W NV40 debiutuje aż 6 nowych jednostek zgodnych ze standardem 3.0, który pozwala na pisanie praktycznie dowolnie długich i zaawansowanych programów. Oznacza to, że nowy GeForce daje programistom niespotykaną dotąd swobodę w tworzeniu nowych efektów graficznych, które potem będą płynnie generowane przez NV40! Najnowszy układ NVIDIA w końcu otrzymał także



Nalu, nowa maskotka

Wraz z premierą NV40, NVIDIA zaprezentowała nową maskotkę. Nalu (czyli w języku hawajskim fala) jest długowłosą blond pięknością, która doskonale nadaje się do prezentacji możliwości graficznych procesora. Długie włosy i niesamowite cieniowanie oraz oświetlenie, przebiegające przez tętno wody, pokazują, na co stać procesor złożony z przeszło 220 milionów tranzystorów. Jak przedstawiają się możliwości najnowszego GeForce'a, można zobaczyć np. na filmkach udostępnionych na stronie internetowej NVIDIA – http://www.nvidia.com/page/6800_demo.html



128-bitowym, zmiennoprzecinkowym kolorze (HPDR – High-Precision Dynamic Range). Dotychczasowe układy NVIDIA, by uzyskać zadowalającą wydajność, zmuszone były obniżyć precyzję koloru, podczas gdy procesory ATI potrafiły wydajnie pracować na kolorze 96-bitowym. Dzięki temu obraz przez nie generowany był po prostu ładniejszy

Rewolucji ciąg dalszy...

Razem z nowym GeForce'em debiutuje także trzecia odsłona technologii Intellisample. Składa się na nią między innymi filtrowanie anizotropowe 16x dostępne dotychczas jedynie w układach ATI. NVIDIA chwali się, że w jej wykonaniu technika ta jest o wiele wy-

Chłodzenie

Na szczęście, chłodzenie nowego GeForce'a nie jest rekordowej wielkości

możliwość magnetycznego przemieszczenia (obecna w układach R3xx od samego początku), która pozwala na bardzo precyzyjne modyfikowanie geometrii obiektu trójwymiarowego z wykorzystaniem specjalnej tekstury, zwanej mapą przemieszczeń. NV40, bez żadnej utraty wydajności, pracuje także na

GeForce 6800 w liczbach

	NVIDIA NV40	ATI R360	NVIDIA NV38
Wymiar technologiczny	130nm	150nm	130nm
Wykonawca układu	IBM	TSMC	TSM
Liczba tranzystorów	222M	110M	125M
Wersja Shaderów	3.0	2.0	2.0+
Architektura (potoki renderingu x jednostki tekstury)	16 x 1	8 x 1	4 x 2
Liczba jednostek Vertex Shader	6	2	4
Szyba	AGP8X	AGP8X	AGP8X
Pamięć	GDDR3	DDR,DDR2	DDR,DDR2
Taktowanie rdzenia	400MHz	412MHz	475MHz
Taktowanie pamięci	1100MHz	730MHz	950MHz
Szybkość wypełniania (piksele)	6400Mpixeli/sek	3296Mpixeli/sek	1900Mpixeli/sek
Szybkość wypełniania (texele)	6400Mtexeli/sek	3926Mtexeli/sek	3800Mtexeli/sek
Przepustowość pamięci	~35.2GB/sec	~23.4GB/sec	~30.4GB/sec

dajniejsza. Intelisample 3.0 to także znana z układów NV35 czy NV38 technologia kompresji HCT (High-Resolution Compression Technology) oraz druga generacja UltraShadow, odpowiedzialna za przyspieszenie generowania cieni. W GeForce 6800 zastosowano też nową metodę wygładzania krawędzi – RGFSAA (Rotated-Grid Full-Screen Anti-Aliasing), która pozwala na uzyskanie znacznie wyższej jakości i wydajności przy wykorzystaniu pełnoekranowego Anti-Aliasingu. Dzięki NV40 skóra i inne prezentowane powierzchnie zyskują na głębi. Możliwe jest także uzyskanie ciekawych efektów przezroczystości (Subsurface scattering). Krawędzie generowanych cieni, które powstają na podstawie oświetlenia obiektów, są „zmiękczane” (Soft shadows), a cienie mogą być nakładane na obiekty takie jak trawa czy rośliny bez zauważalnego wpływu na wydajność generowania grafiki (Environmental and ground shadows). Wszystko to i wiele więcej sprawi, że gry wykorzystujące możliwości nowego GeForce’a w końcu zyskają filmową jakość! Być może więc już niedługo będziemy mogli oglądać na naszym komputerze Shreka generowanego w czasie rzeczywistym?

Gry, gry, gry...

Nawet największy zbiór najlepszych technologii nie się zda, gdy w sklepach nie będzie można kupić gry zdolnej do ich wykorzystania. NVIDIA zapewni jednak, że odpowiednich tytułów z pewnością nie zabraknie. Zgodne z NV40 są już niedługo będą między innymi:

- LORD OF THE RINGS
- BATTLE FOR MIDDLE-EARTH
- STALKER: SHADOWS OF CHERNOBYL
- VAMPIRE: BLOODLINES
- SPLINTER CELL X
- TIGER WOODS 2005
- MADDEN 2005
- DRIVER 3
- GRAFAN
- PAINKILLER
- FAR CRY

W przyszłości, gdy producenci gier przystosują swoje tytuły do współpracy z nowym DirectX 9.0c (tylko ta wersja DirectX jest bowiem w stanie wykorzystać możliwości drzemące w NV40), spodziewać się możemy całej lawiny gier o niespotykanej dotąd jakości grafiki. Warto także dodać, że dopiero tworzony silnik graficzny UNREAL 3 już dziś robi niesamowite wrażenie właśnie dzięki temu, że pokazywany jest na GeForce 6800! Co więcej, na żadnej innej karcie UNREAL 3 nie osiągnie płynności

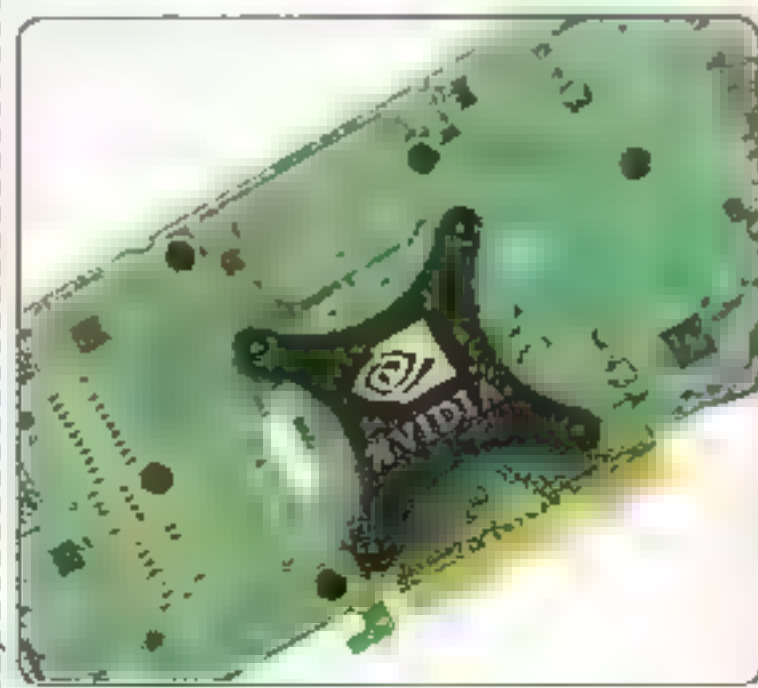
i nie ma się czemu dziwić, pojedyncze modele w tej grze mają nierzadko taką złożoność, jak całe pozycje w pierwszym UNREAL’u!

Demon prędkości

Pierwsze testy wydajności nowego GeForce’a robią wręcz piorunujące wrażenie. Wynika z nich bowiem, że GeForce 6800 Ultra jest szybszy od FX-a 5950 średnio aż dwukrotnie! Nierzadko różnice te są jeszcze większe. Wiele wskazuje więc na to, że mamy do czynienia z niespotykanym dotąd wzrostem wydajności w stosunku do poprzedniego modelu. A przecież to dopiero początek. Gdy tylko pojawiły się nowsze wersje sterowników, wydajność GeForce’a 6800 Ultra jeszcze wzrosła, przekraczając w 3Dmark’u 03 granicę 15000 punktów! O tym, jak dobry jest to wynik, niech świadczy fakt, że najwydajniejsze dotychczas wersje układów ATI i NVIDIA rzadko kiedy przekraczały 6000 punktów...

Kiedy i jak?

Nowy GeForce debiutuje pod postacią dwóch kart graficznych: GeForce 6800 oraz GeForce 6800 Ultra. Pierwsza z nich posiada „jedynie” 12-potokową architekturę i 128 MB pamięci DDR. Silniejsza wersja posiada 16 potoków renderujących, taktowana jest zegarem na poziomie 400 MHz i współpracuje z 256 MB pamięci GDDR3 o efektywnym taktowaniu 1100 MHz. To jednak nie wszystkie różnice. GeForce 6800 Ultra posiada bowiem aż dwa złącza zasilania i wymaga bardzo mocnego zasilacza. NVIDIA zaleca, by miał on moc co najmniej 480 W! By więc zobaczyć się najwydajniejszym GeForce’em 6800, nie wystarczy wydać 500 euro na samą kartę, ale trzeba także zainwestować kolejne 100 w nowy, silny zasilacz. Na szczęście, 12-potokowa wersja NV40 (cena około 300 euro) ma mieć



A na nieśmiertelność GeForce’a NVIDIA – tak na wszelki wypadek – zdecydowanie nie zapomni! To sterownik, który doprowadzi...

mniejszy apetyt na prąd (tylko jedno złącze zasilające). Obydwie karty współpracują natomiast z szyną AGP 8x. Dla spragnionych wszelkich nowości, NVIDIA przygotowuje także wersję, współpracującą z szyną o nazwie PCI Express. Całkowite przejście na nową szynę nastąpić ma jesienią, kiedy zadebiutuje odświeżona wersja NV40.

Co na to ATI?

Radeon X800 – tak będzie nazywać się nowa rodzina układów graficznych firmy ATI. Na początek ma zadebiutować ma jej słabszy przedstawiciel, Radeon X800Pro posiadający 12 potoków renderujących i składający się z około 170-180 milionów tranzystorów. Mocniejsza wersja, Radeon X800XT, ma swoją premierę kilka tygodni później. Model XT złożony będzie najprawdopodobniej z przeszło 200 milionów tranzystorów i charakteryzować się ma w pełni 16-potokową architekturą. Nie znamy jeszcze zegara, z jakim obydwie układy będą pracować. Mówi się jednak, że proces produkcji w wymiarze 0.13 mikrona pozwoli rozpędzić mocniejszą wersję zegara do około 600 MHz, a więc dużo więcej, aniżeli GeForce 6800 Ultra. Między innymi właśnie dlatego nowy Radeon najprawdopodobniej będzie jeszcze wydajniejszy aniżeli NV40! Niestety, rodzina układów X800 nie jest całkowicie nowym rozwiązaniem, a jedynie znacznym rozwinięciem znanej nam już od dłuższego czasu architektury Radeonów R3xx. Oznacza to, że nowe układy ATI, w odróżnieniu od NV40, będą kompatybilne jedynie z Shaderami w wersji 2.0+ (niewykluczone jednak, że rozwiązanie to w większości spełni specyfikację 3.0). Firma ta najwyraźniej zakłada, że do czasu popularyzacji Shaderów 3.0 jeszcze długa droga, i gdy to w końcu nastąpi, ATI będzie już miała gotowy, całkowicie nowy układ o kodowej nazwie R500. Czas pokaże, czy ten plan się powiedzie.

Z ostatniej chwili

Wobec NVIDIA wysunęto zarzut, że do testów wydajności nowego GeForce’a przygotowała specjalne sterowniki zaniżające jakość tekstur, przez co produkty ATI wypadły gorzej! Czy to prawda, czy tylko prowokacja? Na tę odpowiedź czeka cały komputerowy świat.

Słowniczek

- **Anty-Aliasing** – technologia mająca na celu niwelowanie dobrze nam znanego efektu „schodów”, a więc postrzępionych przejść pomiędzy sąsiadującymi ze sobą w liniach ukośnych pikselami
- **Filtrowanie anizotropowe** (Anisotropic filtering) – anizotropia to zmniejszalność pikseli na powierzchni pokrytej teksturą. Zwykle objawia się to przez rozmazanie elementu obrazu. Efekt ten niwelować ma właśnie filtrowanie anizotropowe
- **Piksel** (pixel) – element obrazu, punkt na obrazie lub ekranie
- **Texel** – pojedynczy element tekstury
- **Tekstura** – dwuwymiarowy obraz, który jest wykorzystywany do pokrycia powierzchni modelowanego obiektu 3D
- **Rendering** – proces przedstawiania sceny 3D, podczas którego określone jest położenie każdego punktu w przestrzeni i jego kolor

Przydatne gadżety



del D-390 ma matrycę z 2,11 milionami pikseli, ekran LCD o przekątnej 1,8" i czułości wg ISO od 100 do 200. Dwa aparaty Olympus mają obiektyw o ogniskowej 5mm oraz cyfrowy zoom 2,5x. Jaka różnica pomiędzy w obu modelach wykorzystano karty xD-Picture Card (obrotowe pojemności: 16, 32, 64, 128, 256 i 512 MB). Również oba modele zgodne są ze standardami JPEG, obsługują Exif 2.2, Print Image Matching II, DPOF oraz Quick Time Motion JPEG. Zasilanie? Dwa akumulatory AA NiMH, baterie litowe LB 01 (CR V3), 2 baterie alkaliczne AA będą zasilacz sieciowy C-3AC.

Wakacje w domu coraz bliżej, może warto pomyśleć o jakimś sprytnym „cyfraku” do uwieczniania swoich szaleństw?

Xen – konkurent iPad’a

Najmłodszemu dziecku firmy Apple – miniaturowemu odwracaczowi iPod Mini – różnie słodkoci konkurent. Groovox Xen to japońska odpowiedź na najnowsze urządzenie Apple’a.

Produkt japońskiej firmy Milestone ma podobne wymiary (75x35x17mm) i interfejs obsługiwany kciukiem palca. Jako nośnik danych nie wykorzystuje jednak dysku twardego, a pamięć flash. Elegancka, czarno-srebrna obudowa z aluminium oraz wyświetlacz EL nadają urządzeniu ekskluzywny charakter. Odwracacz posiada wbudowany tuner radiowy, dyktafon i obsługuje formaty MP3, WMA oraz ASF. Będzie dostępny od połowy kwietnia w wersjach ze 128 MB i 256 MB pamięci. Groovox Xen waży zaledwie 40 g, na jednym ładowaniu baterii może pracować do 16 godzin. Niestety, cena urządzenia nie została jeszcze ujawniona.



Tanie skanowanie

Firma AS, będąca na terenie Polski autoryzowanym dystryktorem produktów firmy BenQ (m.in. monitory LCD, który wziął udział w teście w tym numerze ELICKAU), poszerzył ofertę o nowy skaner z serii Value – BenQ 5000U. Jest to typowy jednopiętrowy skaner płaski, a jego przeznaczeniem są typowe domowe zastosowania. Świadczy o tym – oprócz całkiem przyzwoitych parametrów (poniżej najważniejsze z nich) – również sugerowana cena detaliczna, która wynosi 225 zł brutto.

Dane techniczne:

- rozmiar skanowanego dokumentu: A4
- rozdzielczość optyczna: 1200 x 2400 dpi
- rozdzielczość interpolowana: 19200 x 19200 dpi
- głębokość koloru: 48-bitowa
- komunikacja z komputerem: interfejs USB 1.1
- wymiary i waga: 412 x 258 x 73 mm; 2,1 kg

Poszukaj w Sieci...

Korzystając z Internetu, każdy może zdobyć dużą wiedzę o dowolnym zagadnieniu związanym z komputerami. Aby oszczędzić ci poszukiwań, przygotowaliśmy listę naszym zdaniem najlepszych serwisów o sprzęcie.

<http://www.pcieb.pl>

Strona dla miłośników rozbudowanych testów różnego rodzaju sprzętu, niekoniecznie strictly komputerowego. Obok kart graficznych znajdziesz tu testy odtwarzaczy MP3.

<http://www.twojpc.pl>

Dużo newsów, ciekawe działy, sporo testów. Szczególnie interesujące są działy dla czytelników, gdzie można wymienić opinie i uzyskać porady.

<http://www.pc.max.pl>

Strona ma ambicje być wielkim portalem informacyjnym o technologii IT. Na razie jest to jeszcze niewielki wortalik, ale trzymamy za redakcję kciuki. W każdym razie warto tu zajrzeć – a nuz znajdzie się coś, co umknęło innym?

<http://www.benchmark.pl>

Jak sama nazwa wskazuje, serwis zajmuje się głównie porównywaniem sprzętu. Trzeba przyznać, że robi to bardzo dobrze. Jeśli szukasz rankingów, testów i porównań, koniecznie tu zajrzyj.

<http://www.wpk.com.pl>

Strona Warszawskiej Sieci Komputerowej od kilku lat jest doskonałym barometrem cenowym. Dawno, dawno temu, w czasach, kiedy nie było jeszcze sklepów internetowych, jedynie tutaj można było zorientować się w cenach. Teraz też warto tu zajrzeć, choćby dla ciekawych artykułów o sprzęcie (choć nie dawno nie było nic nowego).

<http://www.frazpc.pl>

W odróżnieniu od większości opisywanych tu serwisów, na FrazPC znajdziesz informacje nie tylko o sprzęcie, lecz również o szaro rozumianych nowych technologiach. Jeśli chcesz być na bieżąco, zaglądaj tu często.

<http://infopc.pl>

Jeden z niezależnych serwisów, w którym można znaleźć ciekawe recenzje i testy. InfoPC nie jest może nazbyt rozbudowany, ale warto tu zaglądać, ponieważ często pojawiają się ciekawe tematy, których nie znajdziesz na innych stronach.

<http://nvision.pl>

Nvision to serwis o kartach graficznych. Znajdziesz tu dużo informacji o nowościach na rynku, porównania, testy i recenzje. Dowiesz się sporo o chłodzeniu i poczytasz o sterownikach.

<http://www.overclockers.pl>

Tego adresu nie trzeba przedstawiać nikomu, kto zajmuje się podkręcaniem. Rozpalenia procesorów do czerwoności lub czterocyfrowa fps'y w grach to chleb powszedni dla redakcji Overclockers.pl.

Warto zajrzeć też na:

- <http://www.dzkie.net/>
- <http://www.oc-serwis.pl/>
- <http://www.moded-kompz.net>

Tutaj zobaczysz, jak w łatwy sposób z prozowego peceta zrobić lampkę nocną lub – nie bójmy się tego słowa – dzieło sztuki

- <http://www.modernizacja.net/>
- <http://mod-worka.com/>

Nigdy więcej żonglowania płytami

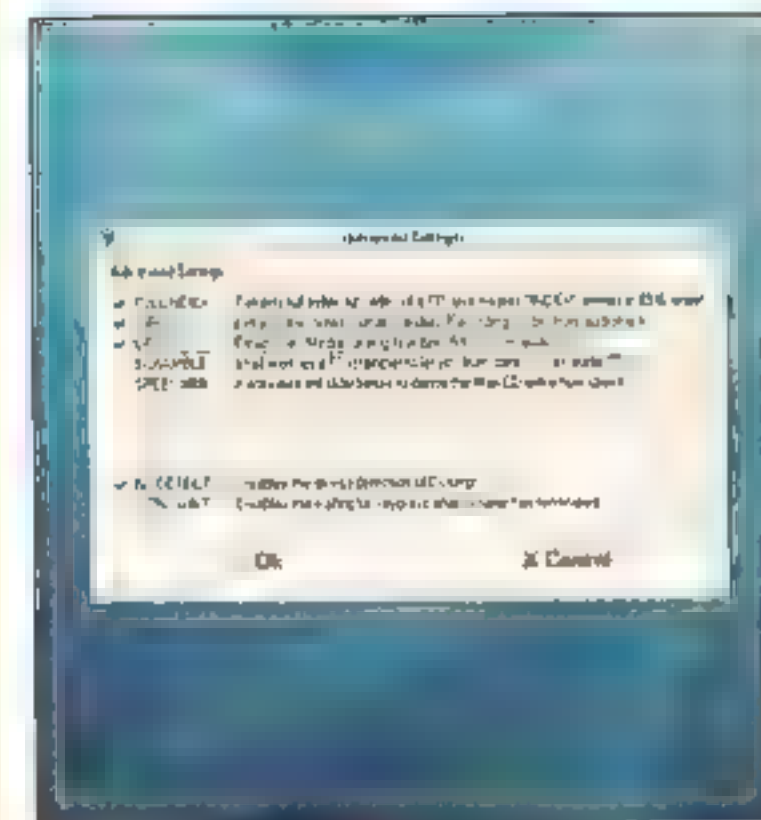
Nie lubisz, gdy w trakcie zabawy gra prosi cię o włożenie drugiego cedecka? A może przeszkadza ci szum wirującej płyty? Jest na to rada!

Wszystkich tych nieprzyjemnych dokuczliwości można pozbyć się za pomocą wirtualnego odczytacza płyt. Wirtualnego, dlatego że po pierwsze, nie trzeba montować w komputerze, a po drugie, płyty, które są przez niego obsługiwane, również nie należą do typowych.

DAEMON Tools

Na rynku istnieje kilka programów emulujących odczytarki CD i DVD. Do najpopularniejszych należy program DAEMON Tools (www.daemon-tools.cc, ostatnia wersja 3.46). Jego główną zaletą jest to, że jest darmowy. Nie bez znaczenia jest również fakt, że obsługuje wiele formatów zabezpieczeń wykorzystywanych przez producentów gier.

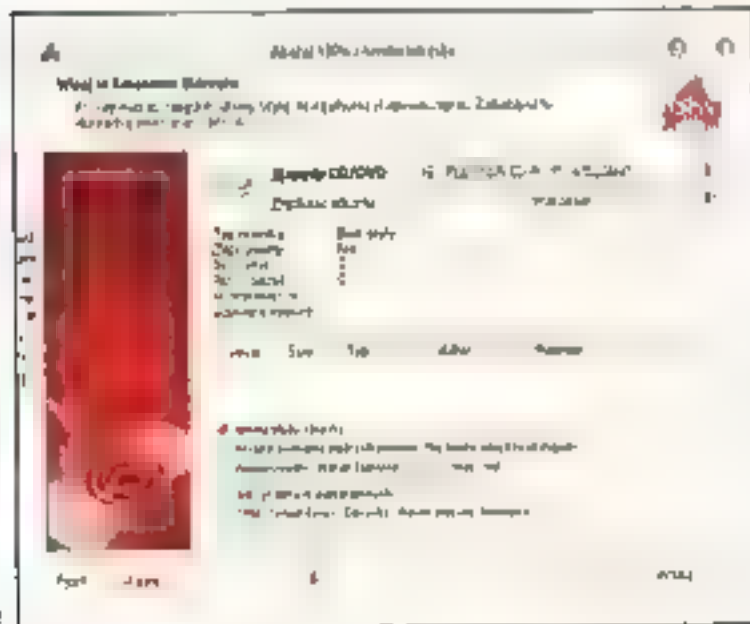
Instalacja programu jest bardzo prosta. Wystarczy ściągnąć plik instalacyjny, uruchomić go i podążać za wskazówkami, ukazującymi się na monitorze. Po udanej instalacji na twoim komputerze pojawi się dodatkowy napęd DVD. Będziesz mógł go zobaczyć na przykład po wejściu do „Mojego komputera”. Kolejny krok to przygotowanie „płyty”, które będziesz mógł w tym napędzie odtwarzać (istnieją obsługiwane formaty znajdziesz w ramce).



DDump i inni

Dobrym programem do darmowego przygotowywania wirtualnych dysków (obrazów płyt) jest aplikacja DDump (www.geocities.com/ddumpfrontend). Instalacja programu nie jest trudniejsza niż Daemon Tool. Jeśli poradziłeś sobie z tym pierwszym, nie będziesz miał problemu z DDump. Po uruchomieniu programu musisz wskazać czytnik (tym razem ten rzeczywisty), w którym znajduje się kopiowana przez ciebie płyta, i wybrać sposób wykonania obrazu. DDump obsługuje większość popularnych zabezpieczeń. Musisz ją tylko wykryć.

Innym ciekawym programem, który łączy w sobie wiele zaawansowanych funkcji (nie tylko przygotowywanie obrazów płyt, lecz również instalowanie wirtualnych napędów i wypalanie ich na jak najbardziej rzeczywistych płytach), jest aplikacja Alcohol 120% (www.alcohol-software.com). Program ma jedną wadę – kosztuje prawie 50\$. Zanim zapłacisz, możesz go testować przez 30 dni.

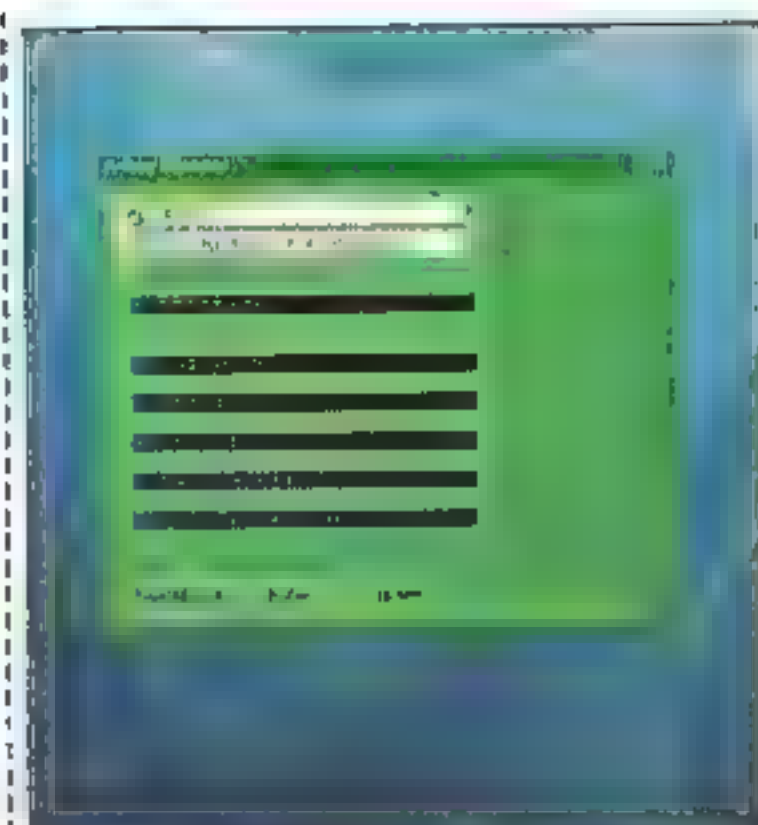


A-Ray Scanner

W wykrywaniu zabezpieczeń wykorzystywanych na płytach CD/DVD miłośnicie króluje nam program A-Ray Scanner (www.aray-software.com). Po zainstalowaniu programu można od razu przystąpić do wykrywania zabezpieczeń. Program ma sporo dostępnych opcji i na pierwszy rzut oka może wydawać się nieco skomplikowany, ale to tylko pozory. Najważniejszym przyciskiem, którym od razu powinniśmy się zainteresować, jest „Scan CD”. Po naciśnięciu tegoż, program przystąpi do przeczesywania płyty w poszukiwaniu zabezpieczeń. Po kilku pełnych niepewności chwilach dowiesz się, jaką metodą zabezpieczona jest twoja płyta. Możliwość programu są naprawdę imponujące, ponieważ potrafi on skanować nie tylko płyty z oprogramowaniem do pecetów, ale również krążki z muzyką, płyty DVD oraz płyty z grami na konsolę. Uwaga! W niektórych przypadkach gra, którą chcesz przeskanować, musi być zainstalowana.

Co dalej?

Jeśli już wykonasz prawidłowy obraz płyty, możesz przenieść go jak zwykły plik w dowolne miejsce na dysku twardym (na przykład do katalogu „Obrazy”). Teraz, jeśli chcesz skorzystać z tego krążka, nie musisz już wertować półki, tylko po prostu kliknąć na plik z obrazem a płyta powinna bez problemów załadować się do wirtualnego czytnika. Po załadowaniu płyty możesz przegłądać jej zawartość tak samo jak w przypadku zwykłych CD-ROMów.



Formaty obrazów płyt obsługiwane przez Daemon Tool:

- bin/cue (tworzone np. przez CDRWin'a, BlindWrite a)
 - iso (również tworzone przez program Easy CD Creator)
 - .ccd (CloneCD)
 - .nrg (format programu Nero Burning ROM)
- w przypadku, gdy w systemie jest zainstalowany program ImageDrive
- .mde (format emulatora FantomCD)

Niektóre opcje dostępne w Daemon Tool:

- Virtual CD/DVD-ROM > Device > Mount Image – ręczne wskazanie pliku z obrazem
- Set number of devices – możesz ustalić ilość wirtualnych napędów lub włączyć/wyłączyć (Disable). Za pomocą Daemon Tools możesz stworzyć w systemie do 4 wirtualnych napędów CD/DVD.
- Emulation – możesz wskazać rodzaj zabezpieczenia płyty

Legalne to, czy nie?!

Zastanawiasz się pewnie, czy nie namawiamy cię przypadkiem do piractwa. Otóż nie, art. 75 ustawy o prawie autorskim mówi wyraźnie, że każdy, kto ma na to ochotę, może zrobić sobie kopię bezpieczeństwa nośnika (obejmując to również „obrazy” płyt). Jest to bardzo wygodne rozwiązanie, ponieważ zamiast ryzykować uszkodzenie oryginalnego krążka, na co dzień używasz kopii, gdy tymczasem oryginał spoczywa sobie w bezpiecznym miejscu. Oczywiście są pewne ograniczenia w robieniu takich kopii. Mianowicie, możesz wykonać tylko jedną kopię naraz, nie możesz jej nikomu odsprzedać ani w jakikolwiek sposób rozpowszechniać. Jeśli umowa licencyjna nie stanowi inaczej, nie możesz instalować gry lub programu na więcej niż jednym komputerze. Oznacza to, że nie możesz używać jednocześnie oryginału oraz kopii.

Steruj komputerem przez Internet

**Z dowolnego miejsca na Ziemi
możesz zarządzać swoim PC. Jeśli
tylko masz połączenie z Siecią...**

Pewnie nie raz zdarzyło się, że wyszedłeś z domu, zostawiając w komputerze jakieś ważne pliki. Zazwyczaj tego nieprzyjemnego odkrycia dokonuje się o wiele za późno, na przykład tuż przed drzwiami kolegi, który trzy razy wysyłał SMS'a: „Tylko nie zapomnij plików!”. Na szczęście istnieje w Windowsach XP Professional ciekawa i prosta usługa, która umożliwia zdalną obsługę peceta. Jeśli poprawnie ją skonfigurujesz, będziesz miał dostęp do swoich danych z dowolnego komputera podłączonego do Internetu. Oprócz dostępu do zasobów będziesz mógł wykonywać większość operacji, tak jakbyś siedział przed własnym monitorem.

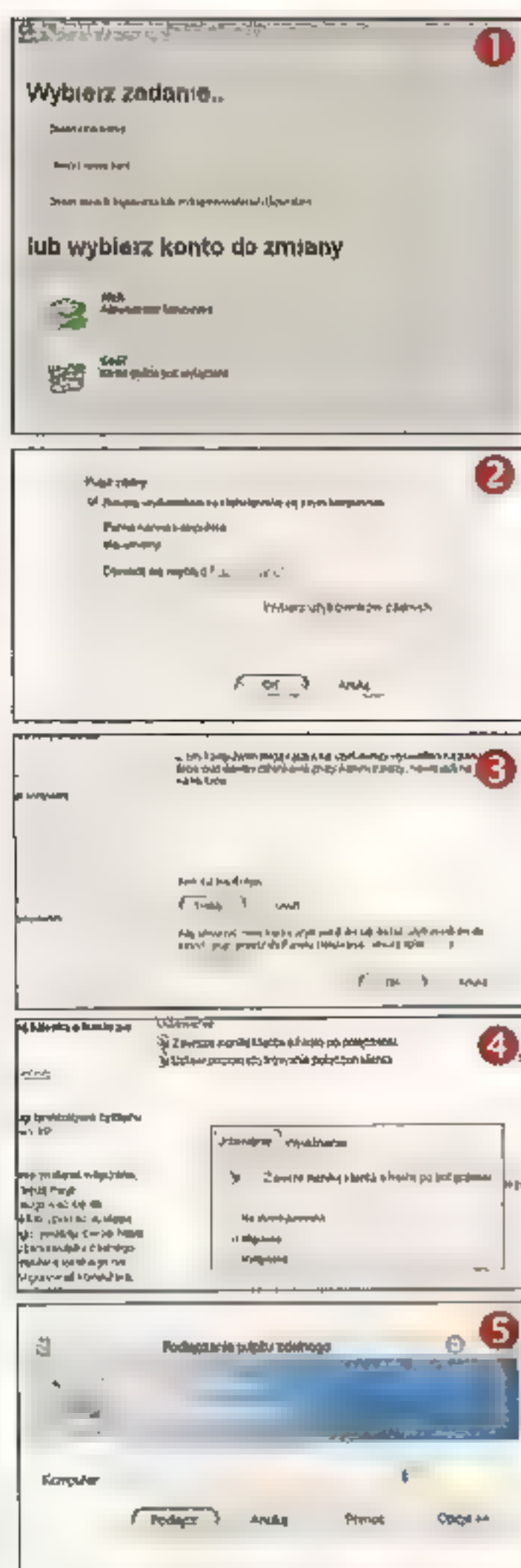
Host

Skonfigurowanie usługi Pulpitu Zdalnego nie powinno zająć ci więcej niż kilka chwil. Wprawny użytkownik, jakim zapewne jesteś, poradzi sobie ze wszystkim bez problemu. Konfigurację zaczynasz od komputera, który będzie udostępniał swoje zasoby, fachowo zwanego Hostem. Tu od razu uwaga – jeśli chcesz bawić się w udostępnianie Pulpitu Zdalnego, musisz mieć na komputerze uprawnienia administratora. Aby się o tym przekonać, musisz wejść do „Panelu sterowania / Konta użytkowników” i tam sprawdzić, czy przy nazwie twojego konta jest oznaczenie „Administrator komputera” ①.

Samo włączenie usługi jest proste jak... po prostu jest bardzo proste. Wystarczy wejść do „Panel sterowania / System” i w zakładce „Zdalny” zapisać opcję „Zezwalaj użytkownikom na zdalne łączenie się z tym komputerem” ②. Następnie określasz, którzy użytkownicy mogą wejść do twojego komputera ③ i sprawa załatwiona. Jeśli po otwarciu kont użytkowników okaże się, że nie ma żadnych kont do wyboru, nie znaczy to wcale, że nie możesz ustalić dostępu. Znaczący to tyle, że wszystkie konta na tym komputerze mają prawa administratora, a tego typu konta mają dostęp zagwarantowany automatycznie i nie trzeba ich dodawać ręcznie.

Opisane wyżej czynności są wystarczające dla większości użytkowników. Jednak wielu administratorów z pewnością będzie chciało skorzystać z ustawień zaawansowanych. Ślusznie zresztą, bo zanim coś się wystawi na świat, warto dowiedzieć się jak najwięcej o zabezpieczeniach i dodatkowych opcjach.

Zaawansowane opcje dostępu zaszyte są w „Zasadach grupy”, do których dostaniesz się poprzez: „Start / uruchom / gp-



dit.msc”. Znajduje się tam wiele opcji pogrupowanych w dwa moduły: „Konfiguracja komputera” oraz „Konfiguracja użytkownika”. W naszym krótkim opisie skupimy się tylko na niektórych opcjach związanych z bezpieczeństwem, ponieważ opisanie całości zajęłoby co najmniej pół numeru. Najważniejsze opcje zaszyte są w folderze, do którego dociera się wybierając: Konfiguracja komputera / Szablony administracyjne / Składki systemu Windows / Usługi terminalowe / Szyfrowanie i Zabezpieczenia ④.

Pierwsza opcja, na którą należy zwrócić uwagę, to „Zawsze monitoruj klienta o hasło po połączeniu”. Wymusza ona podawanie hasła przy korzystaniu ze Zdalnego Pulpitu. Jeśli nie zostanie aktywniona, przy

odrobinie samozaparcia i wiedzy użytkownicy będą mogli uzyskać hasło automatycznie. Aby uruchomić to zabezpieczenie należy kliknąć na nie dwukrotnie i zaznaczyć opcję „Włączone”. Drugim istotnym ustawieniem jest poziom szyfrowania przesyłanych danych. Po wybraniu opcji „Ustaw poziom szyfrowania danych” można określić, czy serwer będzie wymuszał szyfrowanie 128-bitowe, czy ustalił poziom szyfrowania według ustawień klienta. Oczywiście zalecamy szyfrowanie 128-bitowe (opcja – „Poziom wysoki”).

Uwaga! Zanim zaczniesz konfigurować drugi komputer (klienta), konieczna doświadczyć się, jaki jest numer zewnętrzny IP komputera hosta. Najszybciej dowiesz się tego, wchodząc na stronę: <http://whatismyip.com>.

Klient

Klient to komputer, który będzie łączył się z naszym Hostem. Instalację klienta zdalnego pulpitu rozpoczynamy od uruchomieniu programu „msrdpcli.exe”, który znajduje się na oryginalnej płycie instalacyjnej Windows XP w folderze „Support \ Tools” lub na stronie Microsoftu. Klient Zdalnego Pulpitu pracuje poprawnie na wszystkich wersjach Okienek, począwszy od Windowsów 95. Po udanej instalacji skrót do klienta powinien znajdować się w: „Start / Programy / Akcesoria / Komunikacja” ⑤. Po naciśnięciu skrótu najlepiej od razu wybrać przycisk „Opcje”, ponieważ proste logowanie jest w większości przypadków niewystarczające. W hicie „Komputer” wprowadź IP twojego komputera (Hosta). „Nazwa użytkownika” to ta którą masz u siebie na komputerze (na przykład: „Killer”), natomiast pole „Hasło” najlepiej pozostawić puste. Domenę ustalamy w zależności od sposobu organizacji twojej sieci: lokalnej, a potrzebne informacje na ten temat najlepiej jest uzyskać od administratora.

To by było na tyle. Jeśli wszystko przebiegnie zgodnie z planem, powinieneś uzyskać dostęp. Teraz możesz swobodnie korzystać ze swoich plików, uruchamiać różne programy i korzystać z wszelkich urządzeń, na przykład z drukarki.

Przejdź przez mur...

Jeśli chcesz uzyskać dostęp do swojego komputera spoza chronionej Firewalli sieci lokalnej, należy pamiętać o odblokowaniu odpowiedniego portu na zaprzec. Dla usługi Pulpit Zdalny domyślnie jest to port 3389. Korzystając z wbudowanej w XP zapory połączenia internetowego zaznacza się jedynie opcję Pulpit Zdalny w zaawansowanych ustawieniach Firewalla.

✉ tekst: Alexander Winciorek

RECE DO GÓRY

CENY W DÓŁ PIENIĄDZE NA STÓŁ!

49,90,-

Microsoft jest zarejestrowanym znakiem handlowym Microsoft Systems, Inc. Netstarter jest znakiem handlowym Wydawnictwa Bauer Sp. z o.o.



Zamów:
Tel: 0801 88 77 33

Koszt połączenia 0,35 zł z VAT niezależnie od czasu trwania rozmowy

SMS: ZAM.CL.M dane adresowe
na numer 7164 Koszt SMSa 1,22 zł z VAT

Internet:
<http://netstarter.kikom.pl>

Dostępny także w dobrych sklepach

O czym szumi w Sieci

Zostań cyber-samurajem Ale katana

Kask wirtualny jest niezłym wynalazkiem, ale kto by chciał grać w KWAKA z garnkiem na głowie? Rękawice wirtualne? Też nieźle, ale jak w nich podgryzać chipsy podczas zabawy? Na szczęście teraz miłośnicy gier mogą sobie kupić (co prawda nie razie tylko w Japonii) prawdziwy, samurajski miecz... do peceta lub konsoli, oczywiście. Urządzenie wyposażone zostało w czujniki ruchu oraz położenia, dzięki czemu dane o wszelkich ciosach i pchnięciach są przekazywane do komputera – tradycjonalisci zaś mogą skorzystać ze zwykłych, znanych z padów manetek i przycisków. Miecz wykorzystuje technologię bezprzewodową, dzięki czemu nie grozi nam zaplątanie się w kable podczas zabawy. Zabawka wkrótce powinna trafić do sklepów również w USA.



PlusDeck: powrót do przeszłości? Włóż kasetę...

Każdy, kto miał ZX Spectrum, pamięta, iż najpopularniejszym nośnikiem programów dla tych urządzeń była zwykła taśma magnetofonowa, a „rolę” dysku twardego pełnił zwykły magnetofon kasetowy. Być może dzięki urządzeniu koreańskiej firmy PlusDeck2 już wkrótce posiadacze PC przypomną sobie tamte czasy. Prezentowane poniżej dzwadio jest bowiem następcą dobrze znanego magnetofonu i pozwala na... zgrywanie plików MP3 i WMA z taśmy na dysk i z powrotem. Czyżby powrót do ery walkmanów?

plus deck
PC LINKABLE CD-R



Ceny po wejściu do Unii

Jak to będzie

O...

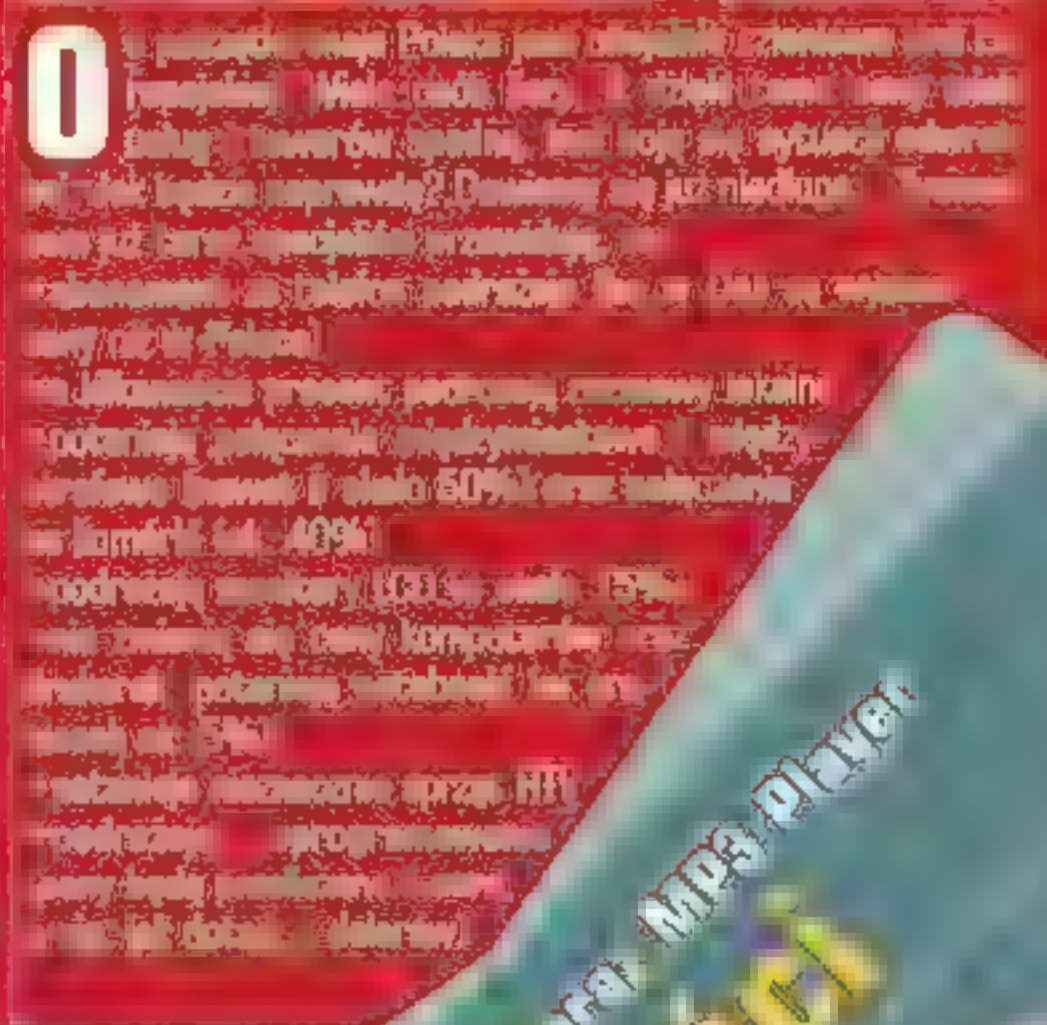
...

...

...

...

...



W ofercie firmy Creative pojawia się coraz to nowe modele przenośnych i stacjonarnych urządzeń. Wśród nich znajduje się przenośny odtwarzacz plików MP3 – Muve MX 256, z wbudowanym cyfrowym dyktofonem oraz złącze USB 2.0. Urządzenie to może także pracować jako zewnętrzny dysk do komputera, a kompletna bateria pozwala na słuchanie muzyki aż przez 15 godzin. Dla tych, co nie zadowolą się złączeniem USB, Creative przygotował zestaw Creative Desktop Wireless.

Tak wygląda przyszłość: bez kabli i mieści się w kieszeni...

...

...

Canon szykuje desant na biura Kup pan kombajn

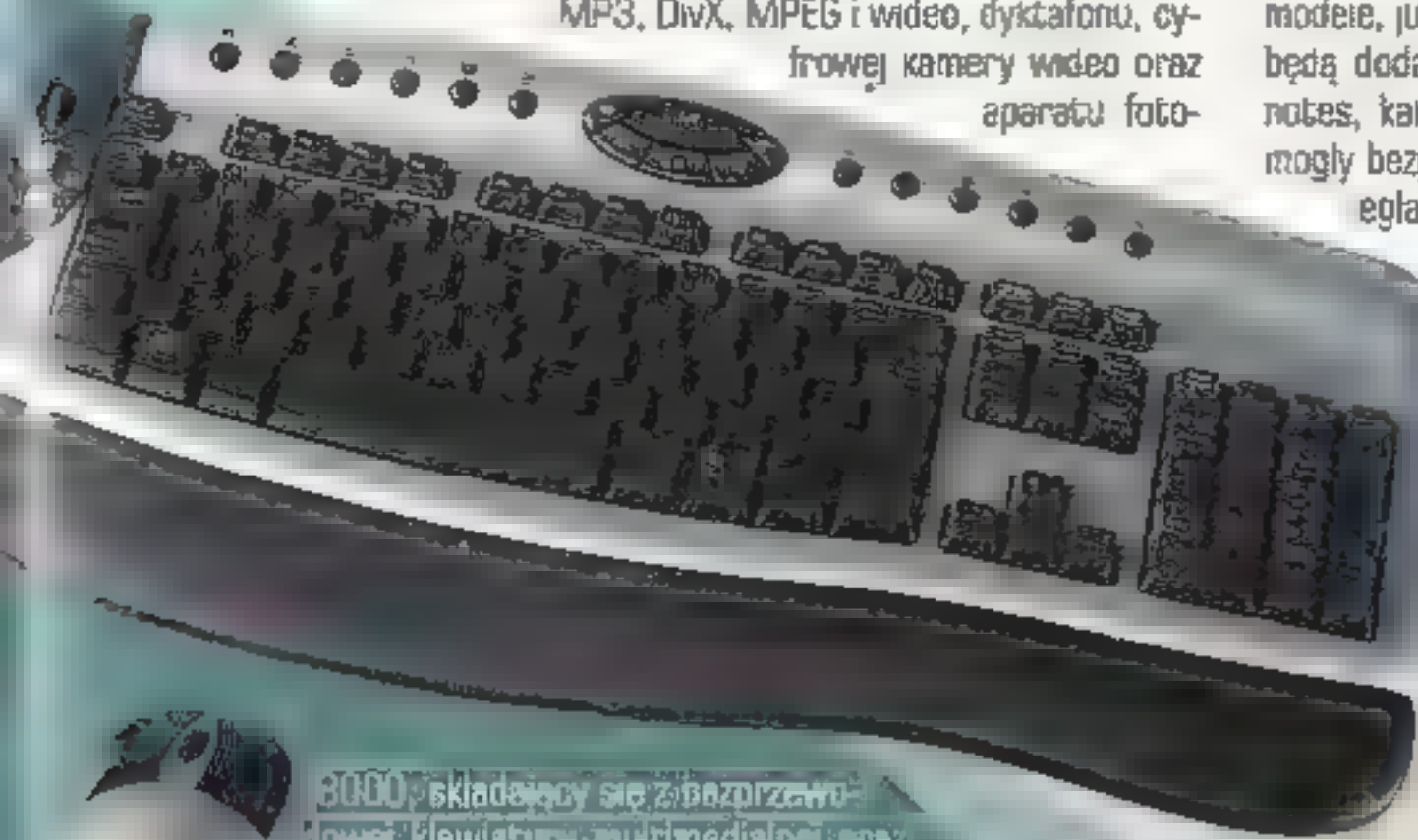
Nie tak dawno jeszcze w nowoczesnych biurach można było uprząść stojące tu i ówdzie drukarki. Teraz, chcąc być na topie, należy zaopatrzyć się w kombajn biurowy, najlepiej taki jak pokazany na zdjęciu obok. Firma Canon, producent urządzenia, postanowiła uszczęśliwić wszystkich biurokratów, przygotowując potwora wielkości dwóch kuchni gazowych. Ta piekielna maszyna potrafi wypuścić 46 stron na minutę, posiada wbudowane ksero, skaner, sorter kartek i... obsługuje pocztę elektroniczną. Ufff... ale na biurku się nie zmieści.

Multimedialne gadżety XXI wieku

Oto i Archos

Być może już niedługo nikogo nie zdziwi widok ludzi oglądających w tramwaju lub autobusie ulubione programy oraz filmy. Coraz popularniejsze (na razie tylko na Zachodzie) stają się bowiem takie urządzenia multimedialne jak Archos 380. Mówiąc najprościej, jest to przenośny dysk twardy o pojemności 80 GB, posiadający wbudowany kolorowy ekranik i możliwość podłączenia do komputera. Urządzenie może pełnić rolę odtwarzacza MP3, DivX, MPEG i video, dyktafonu, cyfrowej kamery video oraz aparatu foto-

graficznego. To nie wszystko! Nowe modele, już niedługo wchodzące do sprzedaży, będą dodatkowo wyposażone w proste aplikacje typu elektroniczny notes, kalendarz czy klient poczty elektronicznej. Oprócz tego będą mogły bezprzewodowo łączyć się z Siecią! Na razie to jednak dość odległa perspektywa, zwłaszcza dla miłośników nowinek w naszym kraju – tutaj wszystko dociera odpowiednio później, ale za to kosztuje odpowiednio drożej.

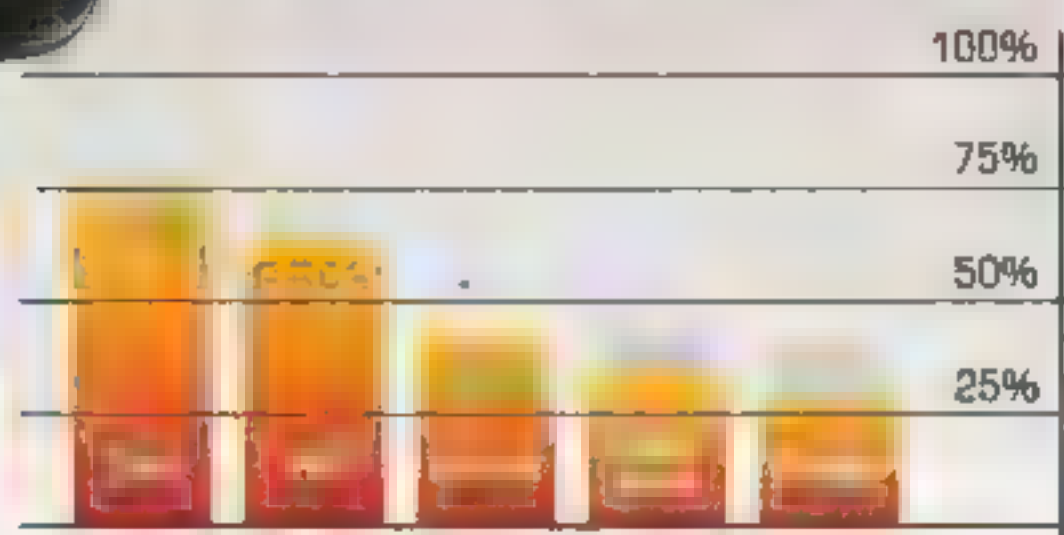


8000, składający się z bezprzewodowej klawiatury multimedialnej oraz myszy optycznej. W komplecie znalazły się także: kabel USB, bateria. Urządzenie odtwarza MuVo™ muzykę, może też korzystać z możliwości odtwarzania oprogramowania. Dzięki czemu – po dokupieniu płyty z kablem – może przysłać funkcję cyfrowego dyktafonu oraz radia FM.

W zestawie:
• zestaw MuVo™ – 3000
• Creative Desktop Wireless 8000 – 9000 zł

Gdzie surfują Polacy?

Nasza Sieć



Miejsca w Sieci najczęściej i najchętniej odwiedzane przez polskich internautów

Nowa wersja NOKII 7200

Trochę luksusu

Nokia 7200 miała swoją premierę już rok temu, jednak dopiero niedawno jej produ-

cent zdecydował się wprowadzić do sprzedaży nową, limitowaną edycję tej komórki. Na nowszy model wyposażono w białą, skórzaną obudowę (poprzednie wersje miały wykończenie z metalu). Oprócz tego drobiazgu nowy-stary telefon nie różni się niczym od swoich poprzedników.



W „nowej” NOKII 7200 jest radio, aparat cyfrowy i nawet kolorowy wyświetlacz.

O czym szumi w Sieci

Konflikt terytorialny

Wojna o Internet trwa. W tym przypadku nie chodzi o wojnę między państwami, ale o wojnę między firmami. W tym przypadku chodzi o wojnę między firmami, które chcą kontrolować Internet. W tym przypadku chodzi o wojnę między firmami, które chcą kontrolować Internet.

Wojna o Internet trwa. W tym przypadku nie chodzi o wojnę między państwami, ale o wojnę między firmami. W tym przypadku chodzi o wojnę między firmami, które chcą kontrolować Internet. W tym przypadku chodzi o wojnę między firmami, które chcą kontrolować Internet.

Wojna o Internet trwa. W tym przypadku nie chodzi o wojnę między państwami, ale o wojnę między firmami. W tym przypadku chodzi o wojnę między firmami, które chcą kontrolować Internet. W tym przypadku chodzi o wojnę między firmami, które chcą kontrolować Internet.

Wojna o Internet trwa. W tym przypadku nie chodzi o wojnę między państwami, ale o wojnę między firmami. W tym przypadku chodzi o wojnę między firmami, które chcą kontrolować Internet. W tym przypadku chodzi o wojnę między firmami, które chcą kontrolować Internet.

Wojna o Internet trwa. W tym przypadku nie chodzi o wojnę między państwami, ale o wojnę między firmami. W tym przypadku chodzi o wojnę między firmami, które chcą kontrolować Internet. W tym przypadku chodzi o wojnę między firmami, które chcą kontrolować Internet.

Wojna o Internet trwa. W tym przypadku nie chodzi o wojnę między państwami, ale o wojnę między firmami. W tym przypadku chodzi o wojnę między firmami, które chcą kontrolować Internet. W tym przypadku chodzi o wojnę między firmami, które chcą kontrolować Internet.

Wojna o Internet trwa. W tym przypadku nie chodzi o wojnę między państwami, ale o wojnę między firmami. W tym przypadku chodzi o wojnę między firmami, które chcą kontrolować Internet. W tym przypadku chodzi o wojnę między firmami, które chcą kontrolować Internet.

Wojna o Internet trwa. W tym przypadku nie chodzi o wojnę między państwami, ale o wojnę między firmami. W tym przypadku chodzi o wojnę między firmami, które chcą kontrolować Internet. W tym przypadku chodzi o wojnę między firmami, które chcą kontrolować Internet.

Wojna o Internet trwa. W tym przypadku nie chodzi o wojnę między państwami, ale o wojnę między firmami. W tym przypadku chodzi o wojnę między firmami, które chcą kontrolować Internet. W tym przypadku chodzi o wojnę między firmami, które chcą kontrolować Internet.

O czym szumi w Sieci

Wirusy i trojany
Wirusy i trojany to niebezpieczne programy, które mogą uszkodzić Twoją komputerową sieć. Aby ich uniknąć, należy regularnie aktualizować oprogramowanie i używać antywirusów.

Bezpieczeństwo w sieci
Bezpieczeństwo w sieci to nie jest kwestia, o której należy zapomnieć. Należy być ostrożnym przy udzielaniu danych osobowych i nie klikać w podejrzane linki.

Programy do pobrania
Programy do pobrania to wygodny sposób na zdobycie nowych gier i aplikacji. Należy jednak uważać na źródła, z których pobieramy, aby uniknąć wirusów.

Wirusy i trojany
Wirusy i trojany to niebezpieczne programy, które mogą uszkodzić Twoją komputerową sieć. Aby ich uniknąć, należy regularnie aktualizować oprogramowanie i używać antywirusów.

Bezpieczeństwo w sieci
Bezpieczeństwo w sieci to nie jest kwestia, o której należy zapomnieć. Należy być ostrożnym przy udzielaniu danych osobowych i nie klikać w podejrzane linki.

Programy do pobrania
Programy do pobrania to wygodny sposób na zdobycie nowych gier i aplikacji. Należy jednak uważać na źródła, z których pobieramy, aby uniknąć wirusów.

Wirusy i trojany
Wirusy i trojany to niebezpieczne programy, które mogą uszkodzić Twoją komputerową sieć. Aby ich uniknąć, należy regularnie aktualizować oprogramowanie i używać antywirusów.

Bezpieczeństwo w sieci
Bezpieczeństwo w sieci to nie jest kwestia, o której należy zapomnieć. Należy być ostrożnym przy udzielaniu danych osobowych i nie klikać w podejrzane linki.

Programy do pobrania
Programy do pobrania to wygodny sposób na zdobycie nowych gier i aplikacji. Należy jednak uważać na źródła, z których pobieramy, aby uniknąć wirusów.

Wirusy i trojany
Wirusy i trojany to niebezpieczne programy, które mogą uszkodzić Twoją komputerową sieć. Aby ich uniknąć, należy regularnie aktualizować oprogramowanie i używać antywirusów.

Najlepsze gry, najlepsi dystrybutorzy Imperatory rozdane!



Czwarta gala gier komputerowych IMPERATORY 2004 ściągnęła do warszawskiej Piwnicy pod Harendą prawdziwe tłumy. Na miejscu bawili się przedstawiciele mediów wirtualnych, drukowanych i telewizyjnych, ochroniarze Rowana Atkinsona, pracownicy firm dystrybucyjnych, szatniarz i barmani założyciele serwisu Imperium Gier (który zorganizował imprezę), a także grono wiernych fanów Imperium. Przybył też Rowan Atkinson, gość specjalnej troski, gdyż jego nieobecność w kontekście obecności jego ochroniarzy nie miałaby większego sensu. Nic

dziwnego, że impreza toczyła się w bardzo rozrywkowej i wybuchowej atmosferze.

Prócz raczenia się przedniej jakości piwem, szynką, frykadkami i sałatkami, zaproszeni goście mieli też okazję poznać jako pierwszą laureatów nagród Imperium, a także telewizyjny Hyper. Niektóre wyniki wydają się jednak dość kontrowersyjne. Internauci za najbardziej innowacyjny tytuł zeszłego roku uznali średnio udane XII (zamiast genialnych PIASKÓW CZASU), mieli też oryginalną opinię o lokalizacji kilku produktów. Cóż, głos ludu nie zawsze jest głosem rozsądku.

GRA ROKU 2004	NAJ INNOWACYJNA GRA	NAJLEPSZA GRAFIKA	NAJLEPSZA OPRAWA DŹWIKOWA
<ol style="list-style-type: none"> 1. CALL OF DUTY (LEM) 2. GTA: Vice City (Cenega) 3. NFS: Underground (EA Polska) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. XII (Cenega) 2. NFS: Underground (EA Polska) 3. Call of Duty (LEM) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. NFS: Underground (EA Polska) 2. Max Payne 2: The Fall... (Cenega) 3. Call of Duty (LEM) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. GTA: Vice City (Cenega) 2. NFS: Underground (EA Polska) 3. Call of Duty (LEM)
NAJLEPSZA GRA KONSOLOWA	Nagroda HYPER'a	Najlepsza lokalizacja	Najlepszy dystrybutor
<ol style="list-style-type: none"> 1. NFS: Underground (EA Polska) 2. Silent Hill 3 (CD Projekt) 3. Medal of Honor: Rising... (EA) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. NFS: Underground (EA Polska) 2. GTA: Vice City (Cenega) 3. Gothic II (CD Projekt) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. LotR: Return of... (EA Polska) 2. Worms 3D (CD Projekt) 3. Ghost Master (CD Projekt) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. CD Projekt 2. EA Polska 3. Cenega Poland

Po raz kolejny było strategicznie Wojenny młot

Organizatorem imprezy była firma Games Workshop przy współpracy klubów inkwizytor, Twierdza, Wartnbe, Earthshaker księgarń Faber&Faber oraz sklepów, miłośników i fanatyków gier strategicznych z całej Polski. Impreza odbyła się w dniach 24-25 kwietnia 2004 roku w hali sportowej przy Szkole Podstawowej nr 47, ul. Ogięda 35/41. Uczestnictwo kosztowało 10 zł od osoby. Odbyły się zaś trzy główne turnieje bitewne: Warhammer Fantasy Battle, Warhammer 40000 oraz figurkowy Władca Pierścieni. Impreza była otwarta i bezpłatna dla wszystkich osób



związanych oraz chcących wziąć udział w medzelnich pokazach. W sobotę od rana odbywały się turnieje następujących systemów: Warhammer Fantasy Battle, Warhammer 40 000, figurkowy Władca Pierścieni, Warhammer 40 000 CCG, Lord of the Rings Tradeable Miniatures Game. W niedzielę odbyło się wiele pokazów różnych systemów bitewnych oraz karcianych i konkurs malarski. Wrę-

Kopia doskonała

Game Jack

Wytwarzanie pirackich kopii oprogramowania (nie mówiąc o ich sprzedaży) jest działalnością zabronioną przez prawo. To wiedzą wszyscy. Przepisy jednak dopuszczają możliwość wykonania kopii awaryjnej programu np. na wypadek uszkodzenia dysku na jego nośniku. Ale to nie jest wcale łatwe, gdyż producenci, broniąc się przed piratami, próbują wszelkimi sposobami utrudnić stworzenie działającej kopii płyty CD czy DVD.

Co zrobić, gdy masz zabezpieczonego cedeka i potrzebujesz zrobić jego duplikat? To proste! Użyj Game Jacka 4.0. Ten programik doskonale daje sobie radę z większością zabezpieczeń, czyniąc proces kopiowania nawet najbardziej chronionych nośników miłym, łatwym i przyjemnym. W zestawie znalazł się także popularny CnyxXL (aplikacja rozpoznająca zabezpieczenia) – dzięki temu cała praca, jaką musisz wykonać, ogranicza się do kilku kliknięć myszką. Jeśli jednak jakiegoś typu zabezpieczeń nie da się skopiować, program potrafi je „ominać”. Czy tak, czy siak, twój duplikat powinien działać bez problemów. Do ciekawych funkcji GJ 4.0 należy też możliwość „podmieniania” plików – dzięki temu możesz „wzbogacić” kopię gry o najnowsze wersje DirectX'a!

info:

- program kopiujący CD/DVD
- cena: 110 zł
- Nowe Media, www.nowemedia.pl

Dokonaj upgrade'u swojego... wyglądu

Reebok Answer VII MID

Aby być na topie, trzeba się nieźle namęczyć. Odpowiedni sprzęt na biurku płaski jak naleśniczek, panel LCD, najnowszy procesor w obudowie, karta graficzna wywołująca oczopląs i po pitacie serducha... Gdy już zgromadzisz te wszystkie cacka nadejdzie pora spojrzeć w lustro, a tam... obraz niedzi i rozpacz. Zmień więc swój image.

Jeśli szukasz czegoś wyjątkowego, co wyróżni cię spośród tysięcy graczy (a zwłaszcza graczy w koszykówkę) czegoś, co pozwoli ci „szymbować” po parkiecie, bosku lub dowolnej innej powierzchni, sięgnij po najnowszą buty Reeboka, Answer VII MID.

Bucik ten to nowa propozycja w kolekcji Reeboka i3, która stworzona została dla najbardziej kontrowersyjnego i ekscentrycznego gracza NBA, Allena Iversona. Mierzący „zaledwie” 183 cm wzrostu, jest liderem tego sezonu w liczbie zdobytych punktów, przechwyty. Iverson znany jest także ze swojego dysku na jego stylu. Nosi tatuaż, warokozki na głowie i... właśnie takie wyczyszczone buty Reeboka.

Answer VII MID to but, który powstał w oparciu o autorską grupę technologii DMX, która zapewni zastosowanie unikalnego i bezkonkurencyjnego systemu przepływu powietrza. Do wykonania Answer VII MID użyto wysokiej jakości perforowanej skóry. Dzięki niej stopa ma możliwość oddychania. Dodatkowe wzmocnienie buta w okolicach śródstopia zapewni nóżce maksymalną ochronę.



ne a bieżnik na podeszwie, clozony w kształcie jodełki, dodaje butom elastyczności.

Połączenie białej skóry z czerwono-granatowymi wstawkami sprawia, że najnowszy Reebok doskonale wpisuje się w trendy panujące obecnie w modzie sportowej. Niestety, podobnie jak wszystko co modne i fajne, nie jest on tani – kosztuje prawie 500 złotych. To chyba jego jedyna wada, o jakiej, wiemy

O czym szumi w Sieci

Internet na Stacji?

Na przystanku (na razie) stacji benzynowej w mieście Stacja pojawiły się nadajniki umożliwiający bezprzewodowy dostęp do Sieci. Odpowiednie urządzenia nadawcze dostarczyła firma Hewlett-Packard. Po instalacjach w Dżakarcie, KFC to kolejna publiczna miejscowość, gdzie będzie można skorzystać z Internetu.

T.S.A. pomaga oszustom!

Najbardziej znany program bezpieczeństwa przy lotach, który ma chronić pasażerów i samoloty przed atakami, okazał się być niebezpiecznym narzędziem dla oszustów. Dzięki niemu łatwiej jest uzyskać dostęp do danych pasażerów, które są przechowywane w bazach danych TSA. Oszustom udało się uzyskać dostęp do danych pasażerów, którzy podróżowali z USA do Europy. Dzięki temu oszustom udało się uzyskać dostęp do danych pasażerów, którzy podróżowali z USA do Europy. Dzięki temu oszustom udało się uzyskać dostęp do danych pasażerów, którzy podróżowali z USA do Europy.

Komputer ochroni samoloty

Chiny i Wielka Brytania opracowały system, który ma chronić samoloty przed atakami. System ten ma być w stanie wykryć ataki na samoloty i poinformować o nich odpowiednie służby. System ten ma być w stanie wykryć ataki na samoloty i poinformować o nich odpowiednie służby. System ten ma być w stanie wykryć ataki na samoloty i poinformować o nich odpowiednie służby.

WYBIECZ NA NAJWIĘKSZĄ NA ŚWIECIE TARGI ROZRYWKI INTERAKTYWNEJ E3 (ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO) W LOS ANGELES! W MAJU TYLKO! WYBIECZ NA NAJWIĘKSZĄ NA ŚWIECIE TARGI ROZRYWKI INTERAKTYWNEJ E3 (ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO) W LOS ANGELES! W MAJU TYLKO!



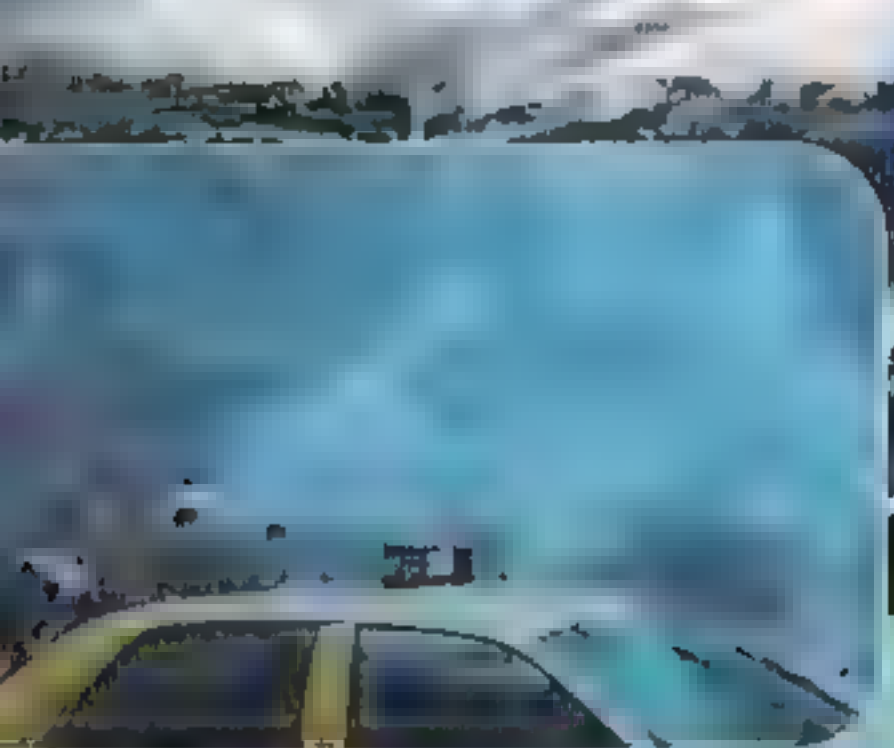
PROGRAM HYPER CUSTERN JEST NA PLATFORMIE HYPER+ ORAZ W DOBRZYCH SECIACH FALOWYCH

Pojutrze

premiera
28.05

Raz jeszcze Roland Emmerich, reżyser „Dnia niepodległości” i amerykańskiej wersji „Godziny” bawi się w niszczenie wielkich miast. W filmie „Pojutrze” opowiada o opłakanych skutkach efektu cieplarnianego. Podniesienie się średniej temperatury na Ziemi zaledwie o kilka stopni spowoduje, że tornada nawiedzą Los Angeles, a w New Delhi spadnie kilka metrów śniegu. Tokio będzie zmagać się z gradem wielkości dojrziałych pomarańczy, zaś w Nowym Jorku w przeciągu nocy temperatura ziemi na lew, na szyję. Morza, rzeki i jeziora wystąpią z brzegów. Nic dziwnego, że główny bohater filmu wyruszy na Manhattan, by odnaleźć swego siedemnastoletniego syna. Profesor Hill chce go uchronić przed nadciągającą epoką lodowcową. Budżet „Pojutrze” wyniósł grube ponad 100 milionów dolarów. Nic dziwnego, że nawet krótkie trailery robią niesamowite wrażenie. Widzowie z zapartym tchem obserwują walące się budynki, wodę zalewającą znane z telewizji ulice i śnieg, przy którym zima 1943 roku to bu-

lecza z korniszonem. Fabuła filmu nie jest jednak wymysłem kilku obdarzonych bujną wyobraźnią scenarzystów. W rzeczywistości efekt cieplarniany spowoduje dużo większe zniszczenia!



Troja

Informatycy nazywają trojanem odmianę komputerowego wirusa, która udaje zwykły program i przeprowadza „atak” na system od środka. Podobny manewr zastosowali niegdyś Grecy. Posłał do oblężonej Troi dar w postaci wielkiego stromianego konia, w którego wnętrzu ukryli się wojownicy. Nocą niepostrzeżenie wymknął się ze zwierzaka, otworzyli bramy i... zmieniłi losy trwające, od 10 lat wojny.

Słynny fortej stanowią jedynie fragment większej opowieści, którą postanowił przedstawić niemiecki reżyser Wolfgang Petersen. Wszystko zaczyna się z chwili, gdy bogini Gaja dochodzi do wniosku, że Ziemia jest przeudniona i trzeba ją „odludnić”. Jej ukochany Zeus wraz z Nemezis płodzą ją, z którego wykluwa się Helena, najpiękniejsza kobieta na świecie. Dziewczyna zostaje żoną króla greckiej Sparty, Menelaosa, lecz wpada też w oko królewiczowi trojańskiemu, Parisowi. Młodzieniec uprowadza ją, a je-



W kraju, w którym
cywile jest wojna
jak Fantan, oświeci
armii Ludwika XV
jest mu chwala i
władca później

Śmiertelna gorączka

trawienie, podczas której w każdym
najgorzej insyngkty
Evil Boss nie

premiera
7.05



go tropem rusza wyprawa z Achilesem, Odyseuszem i Ajaksem na czele.

Petersen na plan ściągnął gwiazdy – Brad Pitta (Achilles), Orlando Bloom (Paris), Erica Bana (Hektor) i modelkę Danę Krüger (Helena). Wydał też miliony dolarów na efekty specjalne, scenografię, kostiumy i charakterystykę. Wnasek jest jeden: widzimy się w kinie, szanowny czytelniku!

Rogate ranczo

premiera
28.05

Rolnicy prócz wielu zalet mają jedną za to dość istotną wadę – ta ent do komplikowania spraw prostych. Przykładem może być tu język w męście dość „bogi” (k..., ch..., s...), na wś, szlachetny i bogaty. Drobnym obszernik potrafi nazwać ciągnik traktorem, a kurczaka kaplonem. W dodatku, różnicuje farmy zwierzęce według gatunku, który je zamieszkuje. Kurze zwie fermą, końskie stadninami, krowe zaś oborami bądź po prostu ranczami.

Fabula ostatniego filmu animowanego wytwórni Disney’a toczy się na Dzikim Zachodzie. Główna bohaterka – krówska – żyje sobie w całkiem przyzwoitym objęciu pasąc się na zielonutkie trawie, dając białe mleko – jednym słowem, dobrze im się żyje. Tyle że wdowa, do której należy farma, ma potężny dług. Jeśli go nie spłaci, zwierzęta staną się własnością rzeźni.

Obrotne mlekodajki wpadają na szatański plan. Kasę niezbędną do uratowania rancza zdobędą, chwytając pułchnego złodziejzaka bydlę o ksywce Slim (Chudy). Sek w tym, że bandyta stosuje chwytty ponze, pasę – śmiędzi, jouluje w h pnołyżący sposód, do tego gdy mów rusza wosem. Czy krowy, ze że, kłoni rancza mają szansę go pokonać? Przypuszczając, według do kłni.



Kapownik kinomana

KODAK – 2000...
PREMIERA – 21 maja
Confidence – hochsztapler Jake
obrabia mafijnego księgowego
PREMIERA – 21 maja
Confidence – hochsztapler Jake
obrabia mafijnego księgowego
PREMIERA – 21 maja
Confidence – hochsztapler Jake
obrabia mafijnego księgowego
PREMIERA – 21 maja

Podziękowania

Redakcja CLUCK! pragnie podziękować organizatorom Forum Ekonomicznego w Warszawie za nadprogramowe wakacje. Opuszczenie „stolicy” okazało się świetnym sposobem uniknięcia całego bałaganu komunikacyjnego oraz innych przyjemności. Jeszcze raz dziękujemy!

Dzieciaki z Clickiem

Ostatnio oglądałem „Dzieciaki z klasą” czy coś takiego. Jakiś dzieciak wybiera numer pytania i wyświetla się „Wiedza ogólna: ile kosztuje magazyn dla młodych komputerowców CLUCK?”. A w innym programie pada pytanie znowu z wiedzy ogólnej: „jak często wychodzi magazyn dla młodych komputerowców CLUCK?”. Mam pytanie – ile dalsie „w łapę” autorom programu? A może jesteście tak popularni, że każdy musi wiedzieć, co ile CLUCK! wychodzi?

n00bstyle

Jeśli faktycznie padło pytanie o cenę CLUCK!, to było ono idiotyczne, gdyż cena naszego pisma leciutko się zmienia w zależności od dodatków (wiadomo, że wersja DVD musi być droższa od CD). Natomiast to, że CLUCK! jest miesięcznikiem, można zgadywać nawet jeśli się o samym piśmie nie ma pojęcia. Wystarczy trochę ruszyć szarymi komórkami. Oczywiście cieszy nas to, że twórcy programu uważają, że „dzieciaki z klasą” musi wiedzieć, czym jest CLUCK! Tak trzymać, TVN!

Piractwo

Temat piractwa wraca jak bumerang i trudno go pominąć. Piszę, bo nieco rozdrażnił mnie list niejakiego Stevola w numerze 5/2004 waszego czasopisma. Także fragment waszej odpowiedzi. Jeśli pojawiają się akcje wylapywania piratów, to kto będzie się bał? Oczywiście ten, kto jest winny! Wystarczy



spojrzeć na wszystko z perspektywy twórcy programu. Nie po to siedzi on dniami i nocami i nie po to ciężko pracuje, aby później ktoś go okradł! I nie pomaga stwierdzenie: „Nie stać mnie na oryginał”. Jeśli cię nie stać, nie kupuj. Rynek rządzi się swoimi prawami i wcześniej czy później ceny (niekiedy aż nadto wygórowane) spadną. Nie trzeba przecież od razu grać w nowości. Można poczekać. Można zadowolić się oryginalnymi grami sprzedawanymi w czasopiśmie. To, że nie zawsze są to świeże tytuły, nie oznacza, że są beznadziejne. A jeśli już, można przecież odkładać kasę i zbierać sobie pieniądze na wymarzony produkt. I coś za coś: zrezygnuj z dyskoteki, piwa czy nowego ciucha na rzecz oryginalnej gry. Samo życie!

I dotyczy to nie tylko gier. Jeśli nie stać cię na Microsoft Office, możesz zadowolić się darmową alternatywą, jaką jest Open Office... itp. Jest na tyle dużo czasopism komputerowych, że można znaleźć jakieś komercyjne wersje programów, które otrzymasz w pełnych wersjach wyłącznie za cenę czasopisma. I wszystko będzie OK, i przestaniesz trząść porami przy każdej wiadomości o wylapywaniu piratów!

Natomiast jakoś niespecjalnie przemawia do mnie odpowiedź redakcji na ten list. Coraz więcej ludzi posiada w domu komputery. Nie każdy kupi je za gotówkę, niektórzy przecież kupują na raty. I nie muszą być przy tym nieziemsko bogaci! Nie przemawia do mnie stwierdzenie, że skoro kupiłeś komputer, stać cię na nowe, oryginalne gry. Czasy, kiedy można było powiedzieć, że „bogaty kupuje komputer, biedny żyje normalnie” już minęły. Często jest tak, że peceta – SAMEGO, BEZ ZADNYCH DODATKÓW – sfinansują rodzice, dziadkowie itp. i na tym sprawa się kończy. Nie finansują kupna gier, programów... Nie znają się też za bardzo na sprzęcie i nie przemawia do nich, że skoro kupili supermaszynę, to po jakimś czasie będzie trzeba do niej dokładać. Dla nich Pentium 166 nie różni się niczym od AMD 2.5. Ale to nie oznacza, że skoro nie stać, trzeba kraść. Pomyśl, jakbyś się poczuł, gdybyś kupił za ciężko zarobione pieniądze rower-cacko i ktoś zwinąłby ci go z piwnicy? Na pewno byś się z tego powodu nie cieszył. A jest to taka sama kradzież jak piractwo! Ja akurat rozumiem ten problem, bo doskonale wiem, jak to miło jest, gdy ktoś kradnie moją własność intelektualną ze strony internetowej, a potem podpisuje się pod moimi tekstami własnym nickiem. A jest to akurat problem porównywalny z piractwem.

Swoją drogą, gdybyście rzeczywiście obniżyli ceny produktów, piractwo – chociaż nie zniknęłoby – zmniejszyłoby się diametralnie. Sęk w tym, że nie zawsze jest to takie proste!

SzeoL

W zasadzie: nic dodać, nic ująć. Tylko jedno wyjaśnienie. Nie pisaliśmy, że jak ktoś stać na komputer, to stać go również na programy. Pisaliśmy, że „posiadanie komputera i oprogramowania nie jest nikomu niezbędne do życia”. Oczywiście, chodzi tu zwłaszcza o gry. Rozumiem, że czasami ktoś koniecznie potrzebuje komputera do pracy. Wtedy, tak jak piszesz, można korzystać z darmowego oprogramowania, którego jest do wyboru, do koloru, zarówno w Sieci, jak i na płytach dołączanych do czasopism. Dla kupowania pirackich gier nie ma żadnego wytłumaczenia. Wiadomo, że ludzie nie robią tego z biedy, tylko po to, aby zabawić się za darmo. Z biedy to się kradnie chleb, a nie gierki...

Snajper?

Czy wasza redakcja mieści się w takim wysokim okrągłym bloku w paski? Jeżeli tak, czy redakcja znajduje się w pomieszczeniu z takimi dużymi oknami? (Aha, ani chybi: snajper. A to JA siedzę przy oknie! – Randal). Jeśli wasza redakcja znajduje się w tym miejscu, które opisałem, to COOL! – mieszkam niedaleko was :). Czy mógłbym do was czasami wpadać? (Gdybyś był osiemnastolatkiem 175, 90-60-90, to mógłbyś tu nawet zamieszkać. Jeśli nie, to sorry – Randal)

Mateusz

Kolekcja Randalla: „Józio To-Się-Nie-Da”

NIE CHODZI NA PSZ!

Jestem absolutnie oburzony jakością płytek, które dodajecie! Próbowałem zainstalować Gabriel Knight III na mojej konsoli i co? I nic! Gierka się nawet nie chciała odpalić. I nie mówcie mi, że to wersja na PC, czy coś takiego, bo przecież i tu się wkłada płytkę i tu!

Wkurzony

Popełniłeś zapewne typowy błąd. Aby zainstalować GK III na konsoli PS 2 należy włożyć do czytnika wszystkie TRZY płyty naraz. Jak nie wejdą – dobij młotkiem!

czytelnicy pytają... Joel odpowiada

• Mam problem z dźwiękiem w grze. W prawym głośniku słyszę to, co powinienem z lewego i odwrotnie. Co robić?



• Wydaje się nam, iż niezbędna będzie wizyta u laryngologa oraz operacja. Lekarze najprawdopodobniej zechcą dokonać amputacji twoich małżowin usznych, a następnie przyszyją je ponownie – lewą w miejscu prawej, zaś prawą w miejscu lewej. To jedyny ratunek dla ciebie.

*autorskiy tekst do radiola



Randal do Nobla

Po śmierci „Secret Service” długo nie mogłem się otrząsnąć. Dopiero CLUCK! przywrócił mi radość życia. To najlepsze czasopismo o grach. Taaak, zniszczenie konkurencji to tylko kwestia czasu. Niedługo CLUCK! będzie miał 100% rynku. Macie najbardziej zaradczych dzieł listów, a Randalowi już dawno powinni dać Nobla we wszystkich dziedzinach. Ogólnie dajecie też najfajniejsze gierki (FARAON, GABRIEL KNIGHT 3). Tylko jedno zastrzeżenie – dlaczego nie dajecie tych miłych skąpo odzianych pań? One były takie.... fajne i seksy.

Pitraq

I jeszcze niech ta konkurencja nie umiera tak szybko i bezboleśnie. Niech cierpi z każdą sekundą, widząc zbliżającą się śmierć, czując powiększający się ból nie do wytrzymania, nie mogąc już w żaden sposób zapobiec klęsce! Aaaaah, oto miodek na okrutne serduszek Randalla, które zawsze bije w rytm słów: „kill, kill, kill”. Randal na Nobla się zgadza, ale prosiliby jeszcze o nagrody Oscara, Grammy, Emmy, Złotego Lwa, Felixa, Złotego Niedźwiedzia, Szarego Skunksa i co tam jeszcze można wymyśleć... A nasze dziewczyny rzeczywiście były seksy, zresztą tak to już jest z lednymi, skąpo odzianymi laskami, że są fajne. Ihmm, tyle przyszło listów broniących mile panienki, że na 99% przywrócimy ją w przyszłym numerze... – Frogger!

ciąg dalszy listów – str. 86

Programy to kasa

Po pierwsze primo, muszę was baaaardzo pochwalić. Chodzi o drugą część odpowiedzi na list pt. „Policjanci, złodzieje i politycy” z nr 5/04. To wszystko szczerą prawdą (druga część listu mówiła o tym, że największymi złodziejami są nasi politycy – Randall). Niedawno oglądałem film dokumentalny zatytułowany „Tajna historia piractwa komputerowego”. Wg tego filmu to hakerzy pierwsi zaczęli konstruować domowe komputery i pierwsi tworzyli gry. Na początku był klub „producentów domowych komputerów”, czy jakoś tak. Pierwszym człowiekiem, któremu ten klub się nie spodobał, był Bill Gates. Stwierdził on, że programy pisze dla pieniędzy i nie chce, by ktoś wykorzystywał je za darmo. W filmie tym padła jedna z zasad hakerstwa „kopiowanie programów nie jest kradzieżą”!

Karol



pełnego błędów i niebezpiecznego w użyciu Windowsa powoli się kończy. Microsoft doskonale to widzi – i stąd różne nędzne i podłe gesty, takie jak oparte na irracjonalnych podstawach próby wytaczania procesów firmom dystrybuującym Linuksa.

Karol

Karol

Rymotwórca

Jesteście świetni, świetni, po tysiącokroć świetni. Mam do was dwie sprawy związane z CLICKIEM!. Zróbcie jakiś dział ze śmiesznymi wierszami o komputerach, na przykład: „mam w domu kawał złomu. Komputer go nazywam, czasem na nim grywam. Przeklęta machina, ciągle mi się zacina. Gdy ładuje w śmietniku, gra wesoła muzyka”.

Gumiludek

A może tak: „mieszkam sobie w Częstochowie i niewiele mam w głowie. Wymyślam kiepskie rymy, bo nie mam dziewczyny. Jakbym łaskę miał, to bym się za nią brał. A nie wymyślał głupoty, zamiast wziąć się do roboty”.

Znowu przyślijcie...

Jestem waszym gorliwym czytelnikiem od 3 lat. Mam do was pytanie – czy jesteście w stanie przysłać mi opakowania (tekturowe) na wasze CD (numery z AQUANOX i kilka innymi), bo moje gdzieś się zapodziały.

Ratownik

A mnie się zapodziało gdzieś kilka banknotów studoleryowych. I Lamborghini Diabla.

I domek na Kanarach. I taki mały jachcik z załogą. I dwanaście Dziewczyn Miesiąca z Playboya. Jakbyś gdzieś znalazł moją własność, to przyslij, OK?

Pies czy nagrywarka?

Mam nagrywarkę, która podczas nagrywania wydaje dźwięk przypominający warczenie (może to po prostu mały, splaszczony, srebrny pies? – Randall). Wypalała co drugą płytkę, a programy do nagrywania wykazywały błędy zapisu. Obecnie wygląda na spaloną (to znaczy, że jest okopcona, śmierdzi, a z wnętrza wydobywa się dym? Jeśli tak, to faktycznie jest spalona, Sherlocku – Randall). Nagrywarka ma trzy miesiące, została wyprodukowana przez TEAC. Czy mogę ją reklamować u sprzedawcy?

Wara

Dobra, teraz poważnie. Jeśli masz gwarancję, idź do sprzedawcy, bo gwarancja z całą pewnością obejmuje co najmniej okres roku od daty zakupu.

Czy Clickers jest żoną Froggera?

Hey, ludziki z redakcji CLICKA! Czytam was już okrągłutkie 4 lata i nie mam zamiaru przestać! Robicie bardzo duże postępy i jesteście coraz lepsi! A teraz napiszcie coś normalnego: Frogger, gratuluję małżeństwa. Niech ci przyniesie 1000 małych krasnali :). A właśnie, Frogger! Skoro już masz żonę, to musisz się nią zajmować... czyż nie? Więc mógłbyś odstąpić miejsce redaktora naczelnego siwemu Randallowi. Aha, i jeszcze jedna ważna sprawa! Gdzie jest Clickers? Czyżby tą żonę Froggera był właśnie on? I teraz pewnie wychowuje w domu 12 małych żabek Froggera. Bardzo chciałbym dostać od was jakiś upominek np. figurkę Clickersa (ale najlepiej pamięć RAM). Mam nadzieję, że coś od was dostanę. No to narka!

Randall

Huh, widzę że ktoś ma małą wyobraźnię, nie potrafi wymyśleć własnej ksywki i się pod mnie podszywa! A niech tam, mam zrozumienie dla ludzi o małych rozumkach... Jeśli chodzi o Froggera, to on ożenił się z dziewczyną z krwi i kości, a nie

z żadnym animkiem czy postacią z komiksu! Rozumiem, że twoje dziewczyny pochodzą głównie z pism ilustrowanych i takich wesołych, kolorowych filmików, ale ludzie dorosli preferują trzy wymiary oraz materię ożywioną...

A podział pracy jest taki, że Frogger zajmuje się CLICKIEM!, a Randall jego młodą żonę. I ten właśnie podział można nazwać głęboko sprawiedliwym! Jeśli chodzi o dostanie czegośkolwiek, to możesz dostać zdjęcie Froggera topless z autografem, ale musisz przysłać zaadresowaną kopertę zwrotną z naklejonym znaczkiem oraz stużłotowym banknotem w środku (banknot będzie oczywiście dla Randalla)...

Clickers, reklamy i laski

Gdzie gołę laski? No i co to za ściema z Clickersem?! Dajecie reklamy na półtorej strony i nie macie miejsca na komiks, który zamuje trzy razy mniej cennej przestrzeni?

Panlider

Boziuuuu! Ile ja muszę powtarzać, że w CLICKU! nie było gołych łasek, tylko laski skąpo ubrane??? Widzę, że legenda żyje już własnym życiem. No i niech żyje... A jeśli chodzi o reklamy i komiks, to mój drogi: za reklamy nam płacą, a za komiks my płacimy. Sam więc rozumiesz, że różnica jest taka, jak w tym dowcipie: „Czy to prawda, że na Placu Czerwonym w Moskwie rozdeją samochody? Generalnie prawda, tyle że na Placu Lenina w Leningradzie, nie samochody, a rowery, i nie rozdeją, tylko kradną”.



Zespół redakcyjny:

Piotr Moskał (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zecherzewski (dział gier), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Solik (korekta), Andrzej Cwalina (dział gier, reklamacje płyt CD) tel. (0-22) 517-04-88; Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel. (0-22) 517-02-44

Dział graficzny:

Jacek Gollatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w numerze:

Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Wojciech Leski, Bartek Lewandowski, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogirski, Przemysław Ryk, Maciej Waszkiewicz, Alexander Winciorek, Krzysztof Wierzbicki.

Zarząd:

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwicz, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Cheynowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardes

Adres do korespondencji:

CLICK!, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA

Siedziba Wydawnictwa:

ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Dział reklamy

Monika Walczak (kierownik), monika.walczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-19, Jarosław Czujak, tel. (0-22) 516-35-44, Maciej Szwajkowski, tel. (0-22) 516-35-17

Copyright:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Druk

Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelly Europe Sp. z o.o. Kraków Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych

i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

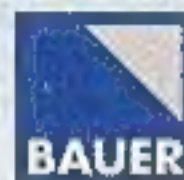
Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na płycie CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione.

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie

zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558



NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Click! w sieci:

e-mail: click@click.pl, www.click.pl

fpp - waika - fpp - waika - fpp - waika - fpp - waika - fpp - waika - fpp - waika - fpp - waika - fpp - waika - fpp



zreczność - dynamika - przewaga - zreczność - dynamika - przewaga - zreczność - dynamika - przewaga - zreczność



strategia - planowanie - kierowanie - cRPG - strategia - planowanie - kierowanie - cRPG - strategia - planowanie



sport - wyścigi - współzawodnictwo - sport - wyścigi - współzawodnictwo - sport - wyścigi - współzawodnictwo



dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy



Dysenty.....	14,90	Wierwiony Działkowicz	14,99
Dzikie Gęsi	14,90	Shadow Company	14,90
Imperium Azteków	14,90	Spidi	14,90
Indyki deluxe	14,90	Lalko i Kokosz	
Max i Maria na zimupach	14,90	w Krainie Borostworów	25,00
Kart Challenge	14,90	E&C Tiberian Sun	39,00
Kurka Wodna 2	19,90	Need for Speed 5 Porsche	39,00
Kurka Wodna 3:		Traffic Giant Gold	19,90
Papłoch w kurniku	19,90	Trainz	19,90
Brydż	19,90		
Casino	19,90		
Cold Zero	19,90		
eJay Dance 3 (Pl)	19,90		
Hopman	19,90		
Kurs prawa jazdy 2003	19,90		
Maluch Racer	19,90		
Movie Studio Boss	19,90		
Live Billards	19,90		
Pasjanse	19,90		
Przekletą Ziemią	14,90		
Search & Rescue IV	19,90		

Agn of Wonders: Magia Cienia	93,90
American Conquest (PL)	109,90
Batman Vengeance (PL)	72,90
Battlefield 1942	39,90
Battlefield 1942	
Secret Weapons of WWII	79,00
Battle Collection (Medieval	
+ Viking Invasion)	164,90
Beyond Good & Evil (PL)	119,00
Big Mutha Truckers	79,00
Blitzkrieg (PL)	119,90
Bowling (kregle)	19,90
Call of Duty (PL)	99,00
C&C Generals Zero Hour	79,00
Championship Manager 4 (PL)	49,90
Chrome Zieta Edycja (PL)	69,90
Colin McRae Rally 3 (PL)	89,90
Comanche 4	34,90
Commands 3	
Destination to Berlin	134,90
Diablo II + Diablo II	
Pan Zniszczenia (PL)	99,00
Dino Crisis	79,00
Empires: Dawn	
of the Modern World	104,90
Enter the Matrix	92,90
Etherlords II (PL)	29,00
FIFA 2002 Classic	39,90
Fifa 2004	135,00
Gothic 2 (PL)	92,90
Grayhawk: Swiatynie	
Pierwotnego Zla (PL)	99,90
Gry Karciane 1.	25,00
Gry Karciane 1&2	39,00
Gry Karciane 2	25,00
GTA: Vice City	119,00
Half Life Bestseller.	49,90
Hard Truck:	
18 Wheels of Steel (PL)	40,00
Harry Potter	
Komnata Tajemnic	119,00
Hidden & Dangerous 2	139,00
Homeworld 2	123,90
Hulk	92,90
Icwind Dale II (PL)	53,90
Indiana Jones	
and the Emperor's Tomb	152,90
Iron Storm	49,90
Jazz Jack Rabbit	29,90
Judge Dredd: Dredd vs Death	134,90
Kangurek Kao 2	53,90
Korea Zapomniany Konflikt (PL)	93,90
Lionheart	92,90
Lock On Air Combat Simulation	134,90
Mafia (PU)	39,90
Master of Orion 3	49,90
Max Payne 2	
The Fall of Max Payne	131,00
Medal of Honor: Allied Assault	
Deluxe (Medal of Honor Allied Assault +	
Spearhead + soundtrack)	134,90
Metal Gear Solid 2: Substances (DVD)	158,00
Mój Brat Niedziwiadł (PL)	75,00
NBA 2004	131,00
NHL 2004	139,00
No One Lives Forever:	
Contract J.A.C.K.	94,90
Piraci z Karaibów (PL)	41,00
Nosferatu (PL)	69,00
Pokanie II	71,90
Port Royale (PL)	41,90
Post Mortem (PL)	74,90
Pinalbe i gry zrycznościowe	26,00
Piraci Nowego Świata (PL)	94,90
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	11,90
Railroad Tycoon 3	119,00
Rayman 3: Hoodlum Harco (PL)	59,00
Reah dnd/CD	41,90
Reah+Schlen	59,00
Runaway a Road to Adventure (PL)	72,90
Salembo (PL)	72,90
Soldiers IV (PL)	53,90
Schizm (dvd kas SCD)	42,90
Schizm II Kamelion	79,00
Sims Balanga (PL)	59,00
Sim City 4: Rush Hour	73,90
Sims + Double Deluxe (PL)	
(zawiera The Sims,	
Światowa Życie i Balanga)	134,90
Sims zwierzaki (PL)	74,90
Sims Gwiazda	79,00
Sims wakacje (PL)	59,00
Simpsons: Hit & Run	134,90
Star Wars:	
Jedi Knight Jedi Academy	165,00
Syberia (PL)	49,00
Taxi Challenge	29,90
Taxi driver	27,90
TOCA Race Driver	49,90
Tomb Raider:	
The Angel of Darkness	132,00
Tropico 2: Zatoka Piratów (PL)	94,90
Twierdza Krzyżowiec (PL)	74,90
Warcaby	49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior	59,00
Ziata Edycja Warcraft III	
+ Frozen Throne	99,00
Witca Pierscleni	
Wojna o Pierscleni	133,90
Worms 3D (PL)	93,90
UFO: Kolonja Starcler (PL)	94,90
Urur: Ages Beyond Myst	99,00

Defender of the Crown (PL)	9,90	Home Architect 3D 4.0	13,90
Conflict zone	9,90	Archiitekt domów i wnętrz	13,90
Opsys PL	9,90	Rage of Mages Necromancer	13,90
Resurrection	9,90	Rift - wojna o planetę PL	13,90
Megarage 3 PL	14,90	Seven Kingdoms II:	
Crime Cities	18,90	The Frythian Wars	13,90
Cosmopolitan Virtual Makeover J	13,90	Mortyr	13,90
Deathkarr	13,90	World War III PL	13,90
<hr/>			
Ambient dub	25,00	Hip hop 2	25,00
Dance	25,00	Hip hop 1&2	33,00
Future wars	25,00	Hip hop 3	25,00
Hard house electro	25,00	Minimal techno trance	25,00
Klimatyczne brzmienia	25,00	Music party system 1	25,00
Techno power	25,00	Music party system 2	25,00
Hip hop 1	25,00	Midi power	14,99
<hr/>			
Casanova (PL)	19,90	Combat Mission Gold (PL)	19,90
Cold Zero (PL)	19,90	Dracul 2 (PL)	19,90
Dragon Throne (PL)	19,90	Traffic Giant Gold (PL)	19,90
Alien Nation 2 (PL)	19,90	Pizza Connection 2 (PL)	19,90
Larry 7 (PL)	19,90		



**NASZ SKLEP FIRMOWY
„GALAKTYKA EXE”**

Zapraszamy też do składania zamówień przedpromiennowych „Galaktyka EXE” - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekiadowska 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc na strony IKEA. Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy.

IAK ZAMAWIAC WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:
od godz. 8.00 do 16.00
{071} 3537002
od 10.00 do 21.00
{071} 3110358,
0601 732888

FAKSUJ:
01 3537010

PISZ na adres:
EXE, Skr. poczt. 63
53-650 Wrocław 57

INTERNET:
www.fajny.pl
www.exe.com.pl
exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE
SPECIALIZ. HURTOW.
EXE, ul. Kollsta 8,
54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. **KOSZTY WYSYŁKI** - 9,99 zł





DRIVERTM 3



WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

**PC
ROM**

PlayStation[®] 2

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIOME PO ANGIELSKU
Z POLSKIMI PODTITAMI

REFLECTIONS

ATARI

„Driver”TM 3 © 2004 Atari Interactive Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Projekt i wykonanie Reflections Interactive Limited - Atari development studio. Publikacja i dystrybucja Atari Europe S.A. Wszystkie znaki handlowe są zastrzeżone dla ich właścicieli. „2” i „PlayStation” są znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.